



1996
NO. 3

8月9日号

64
590YEN

■エニックスの
N64画面大量公開

ワンダープロジェクトJ2
コルロの森のジョゼット

センター中継企画

スーパーマリオ64
エクセレント攻略ブック
コース10~13完全攻略

宮本茂 直撃インタビュー

徹底攻略
スターオーシャン
エナジーレイカー
海のぬし釣り

SFC新作
スーパーパワーリーグ4
忍たま乱太郎すべしやる
ミニ四駆シャイニングスコピオン
赤ずきんチャチャ

第6章までをMAPで先行攻略

大見獣物語II
幻大陸シエルドラド 探索の書

52ページ
別冊付録

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

勝利を君の手に…。



● スーパーファミコン^{よう}用ソフト
 がつ にち きん はつ ばい
8月30日(金)発売
 か かく
価格: ¥9,800 (税別)

もうすぐ、進化を遂げた新『大戦略エキスパート』が体験できる!!

エンジン ワン・ストップ 対応で、スピーディかつ快適なプレイ環境を実現！

前作から大戦略エキスパートと比較して、2倍以上の思考速度を実現。また、行動可能な部隊のみを選んで表示する機能やマップ上の部隊に直接移動できる機能など、便利な機能群を満載。本格的ウォシミュレーションを快適な環境でプレイできます。

しじつ は ちが た う い
史実とは違った展開を楽しむシナリオモードを搭載!
 マップごとにプレイするシナリオモードとして、キャンペーンモードの40枚すべての
 マップで「大戦略」シリーズ伝統のマップ「アイルランド・キャンペーン」をそれぞれ楽し
 むことができます。このシナリオモードでは設定を変え、ドイツ帝国以外の国をプレイ
 することや人間同士の対戦なども可能です。

戦いの舞台は、第二次世界大戦のヨーロッパ!

第二次世界大戦当時、実際に使用された兵器が、全部で152種類登場。キャンペーンモードでは、それらのユニットがゲーム進行に合わせて新兵器として登場します。

ぜん て じゅうぶん
全40マップ!手ごたえ十分のキャンペーンモード!

キャンペーンは「西部戦線」(20マップ)、「東部戦線」(20マップ)の2モードからなり、手こたえ十分の全40マップを用意。「西部戦線」は、1939年ドイツのポーランド侵攻から1945年ドイツ敗北目前のルール地方の戦いまで、「東部戦線」は1941年ドイツのギリシャ・ユーゴスラビア侵攻から1945年のベルリン陥落までの20マップを戦っていただきます。

		Fw 190D				
対空力	対装甲	非装甲	対能力	射撃	弾数	
750	1500	2000	930	1100	600	
750	1500	2000	930	1100	600	
750	1500	2000	930	1100	600	

戦術機 100
 速度 14 燃料 45 索敵 2
 地防 34 艦防 20 空防 168
 機載 0 : 1

ATTACK

JUS7G

EXP 80

TOTAL 62N

DEFENCE

T-34/76

EXP 64

TOTAL 7N

Full 30A 0 10 LV 360ITURN 10%

©1989 SYSTEM SOFT CORP.
©1996 ASCII Corp.
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

ASCII

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



Wizardry®



ウィザードリィ・外伝IV



胎魔の鼓動 たいまのこどう

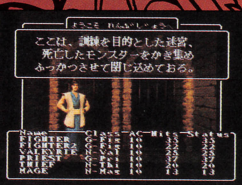
Throb of the Demon's Heart Copyright © 1996 by Sir-tech Software, Inc.
All right reserved. Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
WIZARDRY is a series of copyrighted programs licensed
to ASCII Corporation by Sir-tech Software, Inc.

THROB OF THE DEMON'S HEART



遙か東方の地で、神秘の戯曲が幕をあける。

殺戮と破壊に満ちた乱世を憂い、
神はかつて、三種の神器を以て魔族を封印し、
世を鎮めたという。
そして、再び乱世の時が巡りし今、
穏やかな日々を取り戻すべく、冒険者たちは、
三種の神器が眠る3つの塔へ向かう。



●スーパーファミコン用ソフト
9月20日(金)発売
価格: ¥8,000(税別)

- なんと舞台は東洋! 新たなウィザードリィ・ワールドの誕生だ!
- 特徴豊かな3つの塔で、壮大なマルチシナリオが展開!
- 450種2000パターンの、手強いモンスターが行く手を阻む!
- 両手に武器で、戦闘はますます激しく過熱する!
- ビギナー専用、レベル4からのハンデ・スタートあり!
- 『ウィザードリィ・外伝Ⅲ』のキャラを転生可能!
- マニュアルいらずの、オンラインマニュアル採用!
- 職業によって異なる多種多彩な魔法!
- あらゆる面でパワーアップ! 面白さもグレードアップ!

大量データ保存OK!



スーパーファミコン専用バッテリーバックアップメモリ
ターボファイルツイン
標準小売価格7,500円(税別)
※単三電池2本使用(別売)

ラクラク片手操作!



RPG・シミュレーション用片手コントローラ
アスキーグリップ
標準小売価格2,480円(税別)

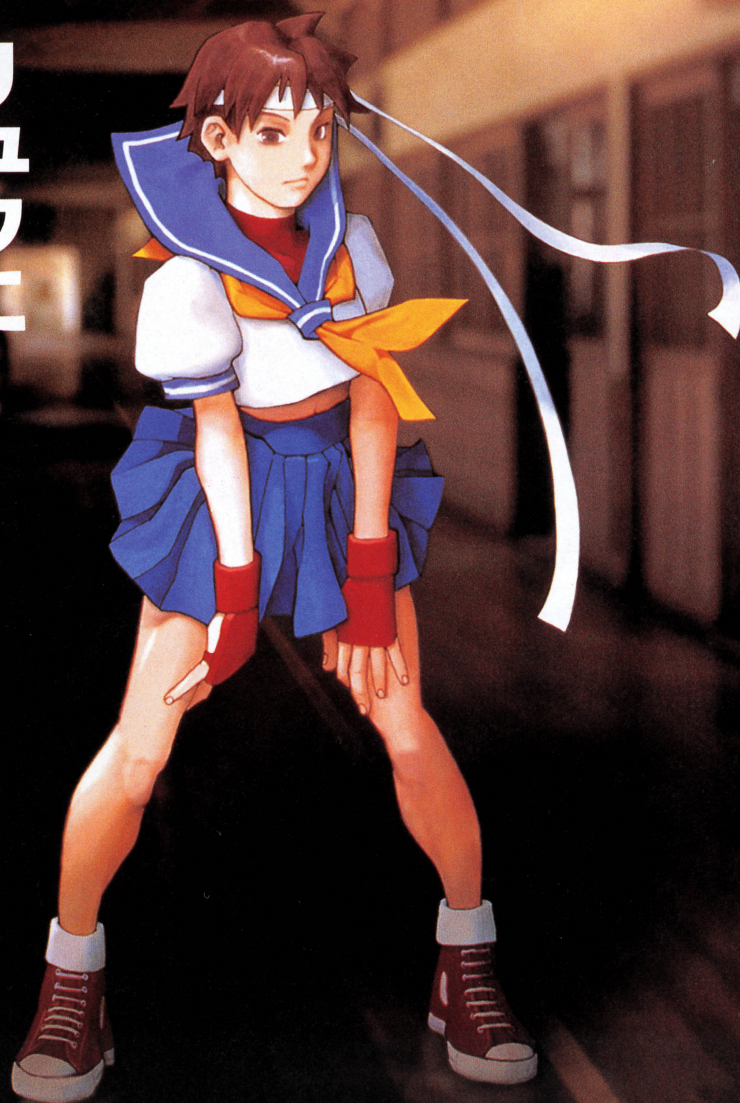


※ターボファイルツインは、IFマークおよび、STFマークのついたスーパーファミコン用ソフトのみに対応しています。

© ASCII Corp.

『ウィザードリィ・外伝IV 胎魔の鼓動』ドラマCDスペシャル! (CDシングル) 発売・販売: 東芝EMI
第1景 運命之邂逅 第2景 地底之決闘 第3景 快晴之門出
絶対発売中! 8月7日発売 9月4日発売
TYDY-2075 ¥1,000(税込) TYDY-2076 ¥1,000(税込) TYDY-2080 ¥1,000(税込)

リュウに...
もう一度会いたい。



夏に、さくら咲く。

STREET FIGHTER ZERO 2

ストリートファイターZERO2

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

あらたなる格闘の原点。新登場!



プレイステーション/セガサターン/スーパーファミコン



PS '96年8月9日発売予定
標準価格5,800円(税別)

SS '96年9月14日発売予定
標準価格5,800円(税別)

SFC '96年9月下旬発売予定
予定価格7,800円(税別)



※画面はプレイステーション版開発中のものです。



※画面はセガサターン版開発中のものです。

- スーパーコンボの究極進化システム(オリジナルコンボシステム)搭載! 自分だけのオリジナル戦略を作り勝利を勝ち取れ!
- すべての格闘家がこのに集結! プレイヤー総勢18人の壮絶なバトルが繰り広げられる!
- 洗練されたゲームシステム! 格闘の原点はここに極まる。



株式会社 **カプコン** 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付

★カプコンソフト情報★ 大阪 (06) 946-6659 東京 (03) 3340-0718 札幌 (011) 281-8834 仙台 (022) 214-6040

名古屋 (052) 571-0493 広島 (082) 243-6264 松山 (0899) 34-8786 福岡 (092) 441-1991 [電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください]

●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック! <http://www.capcom.co.jp/>

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



東京ゲームショウ'96
1996年8月22日(木)~24日(土)
会場:東京ビッグサイト(東京都江東区有明)

SEGA SATURNおよび“SEGA SATURN”は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています。



©1994 OSAKA F.C.



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



1996
8月9日号 No.

3

FAMIMA 64

CONTENTS

ゲーム別 さくいん

特別付録

◆役立ち確実!! マップどっさり、データギッシリの冒険手帳

大貝獣物語II

幻大陸シェルドラド探索の書

N64 ◆ミスターマリオ・宮本茂さんへのインタビューもガッツンと6ページ

スーパーマリオ64

EXCELLENT 攻略ブック

巻中スペシャル

43 FAMIMAGA64 ランキングボックス

47 サテラビューステーション

75 リーダーズランキング'96
スーパーマリオ64出張版

78 ダビスタ96
最強馬の殿

80 ファミジャーナルR

82 読者プレゼント

101 スーファミターボ
HEAD LINE

102 RGBマニアック

◆ハドソンの中本常務を直撃!! 3Dスティックでプレイヤーの心理を読む!?

ハドソンN64開発レポート

104 超ウルトラ技
(金コイン技) スーパーマリオ64・残り人数
大増殖 (銀コイン技) スーパーマリオ64・ス
ライダーの隠し通路 (銅コイン技) ルドラの
秘宝・教会の隠しイベント ほか

116 超新ロックオン
&ホーミング
ウイニングポスト2 プログラム'96/パチ
夫くん ゲームギャラリー/任天堂N64ソ
フト年内発売スケジュール決定 ほか

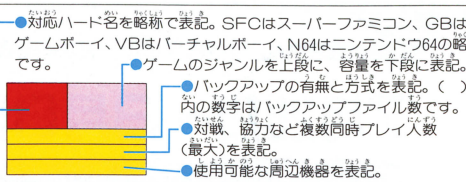
122 新作ゲームカレンダー

次号予告、すくいへばれ、
カレンダー早や耳情報

●ニンテンドウ64	
ウェーブレース64	120
エフゼロ64	121
カービィのエアライド(仮称)	121
CU-On-Pa	18
クライマー(仮称)	121
ゴールデンアイ007	121
ゴルフ(仮称)	121
スーパーマリオ64	51, 74, 104, 110
スターウォーズ〜シャドウズ	
オブ ジ エンバイア〜	120
スターフォックス64	121
超空間ナイター	
プロ野球キング	118
テトリスフィアー(仮称)	120
パイロットウイングス64	109, 110
バギーバギー(仮称)	121
プラストコープス(仮称)	121
ボディハーベスト(仮称)	121
マリオカート64	120
ヨッシーアイランド64	121
ワンダープロジェクトJ2	11
●スーパーファミコン	
アースライト ルナ・ストライク	8
赤ずきんチャチャ	94
ウイニングポスト2	
プログラム'96	116
海のぬし釣り	86
エナジーブレイカー	8, 90
ごきんじょ冒険隊	107
シムシティJr.	8
すべ〜なぞぶ〜通	110
スーパーパワーリーグ4	98
スターオシャン	22
スプリガン・パワード	8
ダークハーフ	108
ダービースタリオン96	78, 108
大貝獣物語II	9, 特別付録
テールゲーム大集合!	
将棋・麻雀・花札・トウサイド	8
トレジャーハンターG	106, 119
忍たま乱太郎 すべしやる	96
ファイアーエムブレム	
聖戦の系譜	107, 108, 111
フィッシング甲子園	109
マジカルドロップ2	118
ミニ四駆スタリオン	
シャイニングスコビーオン	
レッツ&ゴー!	38
ルドラの秘宝	106
レナスII	8
スーファミターボ専用	
SDガンダムジェネレーション	
一年戦争記	9
スーファミターボ専用	
SDガンダムジェネレーション	
グリブス戦記	9
スーファミターボ専用	
SDガンダムジェネレーション	
コロニー格闘記	101
スーファミターボ専用	
SDガンダムジェネレーション	
ザンスカール戦記	101
●ゲームボーイ	
ストリートレーサー	117
パチ夫くん ゲームギャラリー	117
13色対応 ポケットモンスター	109

●ウル技に関する質問は ☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は ☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは ☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限り、ゲームの解答やヒントについては答えていません。



●表紙デザイン/保坂一彦 ●表紙イラスト/大貝獣物語II ©HUDSON SOFT/BIRTHDAY
ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©徳間書店インターメディア 1996 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標・著作権所有物を掲載しています ©1996Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「/」で区分し、同一ページに複数の著作権所有者が存在する場合は「・」で区分しています。「R」「TM」などの表記は省略させていただきました。
本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

8 ◆夏休みにやり込むゲームに狙いを定めろ!! 『エナジーブレイカー』や『大貝獣物語II』など、9本が発売直前

ハイパー新作予報

7月26日~8月8日版

N64 ◆エニックスN64参入第1弾、堂々デビュー!! 今度の"ギジン"は女のコ型なのだ

ワンダープロジェクトJ2



N64 ◆T&Eソフトが贈るN64の3Dパズルゲーム。7月16日に催された発表会で遊びまくった編が迫真レポート!!

Cu-On-Pa

SFC ◆本編はもちろん、スキルとアイテムクリエーションもこと細かに解説

スターオーシャン

極限
攻略



SFC ◆金色に輝くボディ。タイトルにもあるシャイニングスコピオンのナゾが、またひとつ解き明かされる!!

ミニ四駆 シャイニングスコピオン

SFC ◆道具、エサとサカナの相性がよくわかる、親切データ攻略

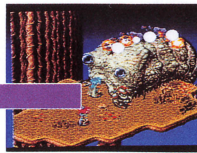
海のぬし釣り



爽快!!

SFC ◆戦闘で苦しんでる人!! アイテムを使って戦えば、こんなに楽に進めるよ

エナジーブレイカー



夏攻略

SFC ◆ザコとの戦闘なんて、ナシ

赤ずきんチャチャ

SFC ◆映画と同じストーリーだぞ

忍たま乱太郎

SFC ◆さらにリアルさを追求した

スーパーパワーリーグ4

HYPER新作 リリース予報

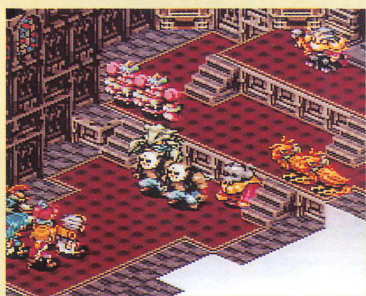
7月26日～8月8日

発売間近のゲームデータをまとめて紹介。今回のタイトルは、大衆向けより、方向性のキッチリ決まったもの、と言った感じのようだ。

エナジーブレイカー

タイトル
7月26日発売予定
7980円

SFC シミュレーション
24M
バックアップ(最大3)



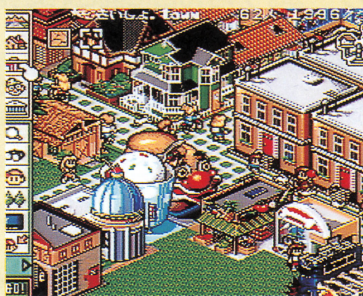
戦略性の高いSLG-RPG

情報を集めてストーリーを追うのはRPG風ながら、戦闘は高さの概念やエナジーポイントの配分など、かなり戦略性の高いシミュレーションゲームになっている。

シムシティJr.

イマジニア
7月26日発売予定
8200円

SFC シミュレーション
16M
バックアップ(最大1)



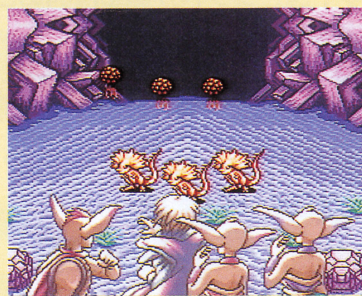
町長ライフをエンジョイ!

これまでの「シム」シリーズより、より身近な「町作り」を題材にしたシミュレーション。自分で作った町に、自分のキャラを作って住まわせることもできる。

レナスII

アスミック
7月26日発売予定
9980円

SFC ロールプレイング
32M
バックアップ(最大3)



十字ボタン選択のRPG

パステル調の画面に、独特な世界観がマッチングしたRPG。敵を倒して捕らえた精霊で魔法を強くしたり、十字ボタンのみのコマンド選択など、新しい試みが多い。

テーブルゲーム大集合! 将棋・麻雀・花札・トウサイド

パリエ
7月26日発売予定
6800円

SFC テーブルゲーム
8M



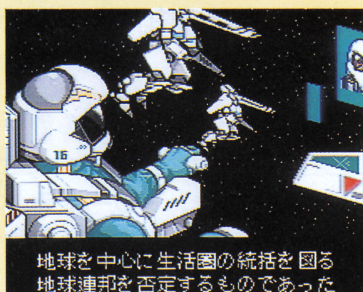
個性豊かな対戦相手たち

それぞれ個性的な思考を身につけている5人の中から対戦相手を選び、各ゲームをプレイすることができる。選べるのは、将棋、麻雀、花札、トウサイドの4種類だ。

アースライト ルナ・ストライク

ハドン
7月26日発売予定
7980円

SFC シミュレーション
24M
バックアップ(最大2)



前作とは違いシブめのSLG

地球を中心に生活圏の統括を図る地球連邦を否定するものであった。前作では、コミカルなユニットを操作していくシミュレーションだったが、今回はぐっとシリアス調になった。各部隊の司令官の育て方によって呼び方が変わったりする。

スプリガン・パワード

ナグザット
7月26日発売予定
9800円

SFC シューティング
8M



レンダリングキャラのSTG

本格的横スクロール・シューティング。精霊球を取ることにより、強力なサブウェポンを使うことができる。弾と弾のあいだをくぐり抜けて得られるボーナス点もある。

大貝獣物語II

ハドソン
がつ か はつばい よ てい
8月2日発売予定
8200円

SFC ロールプレイング
40M
バックアップ(最大2)



探^{さが}す^{たの}楽し^おみの^お多いRPG

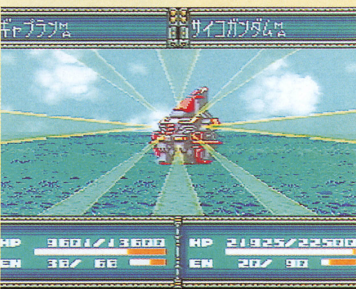
箱庭はこにわのような戦闘フィールドせんとう上で、敵味方てき みかたの行動こうどうがグラフィックしめで示される戦闘せんとうが魅力みのRPG。スタンブラリーりょくや見つけないみと使えないつか召喚魔法しょうわんまほうなど探す楽しみさがが多い。たのしみ

スーファミターボ
専用

SDガンダムジェネレーション
せんき
グリップス戦記

バンダイ
がつ にちはつばい よ てい
7月26日発売予定
えん
3980円

SFC シミュレーション
4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可



「Z」あたりのMSが活躍！

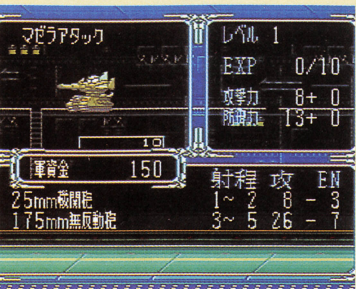
『機動戦士^{きどうせんし}ガンダム^{ガンダム}』という人気^{にんき}アニメを
題材^{だいざい}にしたシミュレーション。『〜年戦争^{いちねんせんそう}
記^き』と違う点^{ちがひ}は、ユニットの中^なに変形^{へんけい}でき
るもの^{もの}が多^{おほく}くまれていることだ。

スーファミターボ
専用

SDガンダムジェネレーション
いちねんせんそうき
一年戦争記

バンダイ
がつ にちはつばい よ てい
7月26日発売予定
3980円

SFC シミュレーション
4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可



マゼリアタックなど通好みユニット

人気アニメの『機動戦士ガンダム』を題材にしたシミュレーション。フィールドが陸と空の2面あり、ガウなどのユニットが地上のMSに爆撃をおこなったりもできる。

**SUPER
MARIO
CLUB**

スーパ
マリオク
ラブ



スーパーマリオクラブ
すす
「お薦めソフト」について

「お薦めソフト」にひいて

総合評価 総合評価は、全体的な印象を数値で表す。

☆☆☆☆☆

大い貝が！ 動物の物語 II

総評 さうりゅう シリーズ2作目。オートックスなRPGシステムに、「王様の宝探し」「わが町」や「PLGS」に関連したイベントが盛り込まれており、ボリュームがある。主人公の演出や個性表現が不足しているが、多数性

登場するバラエティに富んだサブキャラクタには、個性を出す演出も多くて感情移入しやすい長所、「PLGS」により、現実の日時に合わせてイベントを楽しむことができる。また、戦闘シーンは魔法のエンフェクトが派手で、大きなキャラクタが登場するなど見栄えが良い。

短所 エンカウント率が高いため、ゲームのテンポが悪い。

任天堂の社員および、無作為に選ばれた一般ユーザーが実際にゲームソフトをプレイして、グラフィックや操作性、満足度などの全8項目の評価について一定の基準をクリアしたゲームソフトを「スーパーマリオクラブお薦めソフト」と認定している。さらに、認定されたゲームソフトに総評、長所、短所を加えて情報提供をしている。

今回の対象ソフト

ナビゲータデータ

ファミマG64の編集部員が普段どのジャンルのゲームを好んでプレイしているか、最近プレイしてハマったゲームソフトは何かを示している。この表でゲーム名の後ろに示している略号は次のとおり。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、PSはプレイステーション、SSはサタールのソフトをそれぞれ表す。

[illegible]

各ゲームソフトに付いている編集部員の評価は次のとおり。◎は絶対買うゲームソフト。○は買いたいとは思っているゲームソフト。△はすぐには買わないけれど気になるゲームソフト。

7-ミサガ64

お
イチ押し
ソフトガイド

対象ソフトの中に、これぞ強力な1本！というものがあった。せいいか、今回ナビゲータたちの購買意欲をそるゲームがないように見られる。比較的印の集まったのは、RPG風シミュレーションゲームの『エナジブレイカー』。話しかける相手に対して、接する

態度を選べるといつた、おもしろいシステムのあるゲームだ。それでも、購入希望調査の表に付いている印は△がほとんど。実際にこのゲームをやり込んでいるナビゲータは◎印をつけているのだが……やり込めばおもしろくなるゲームソフトなのだから。

スーパーファミコン

SFC最後のオリジナルRPG

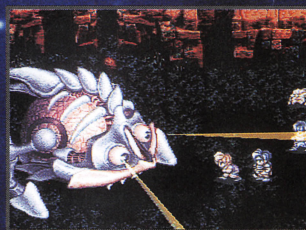


惑星を襲った。未知なる力を知った時。
ラティの心は怒りに震えた。
友を失い、父を亡くした。
それは神の意思か、それとも運命の悪戯か...

宇宙歴346年。
絶望を心に封印し、希望に夢を託して、
星の海へと、ラティ達の壮大な冒険のドラマが今始まる。



ロニキス
「ダートより私達の闘いを聞いてほ
しい!! どうか私達を300年前の
ロータへと導いてもらいたいのだ!!」



STAR OCEAN

スターオーシャン

©tri-Ace Ltd・MEIMU・ENIX 1996

好評発売中!!

48M+64Kバッテリーバックアップ 価格:8,500円(税別)

Special 特報

とくほう

N64の中で 機械の少女との 冒険が始まる!!



ボタンタッチ!

SFC ピーノ

ついに、エニックスからN64のタイトルが発表された! それも、SFCで人気のあったオリジナル作品『ワnderプロジェクト』の第2弾。今度は機械の少女が主役だ!!

エニックス 発売日未定 価格未定

N64	アドベンチャー64M
バックアップ(セーブ数未定)	
コントローラバック	

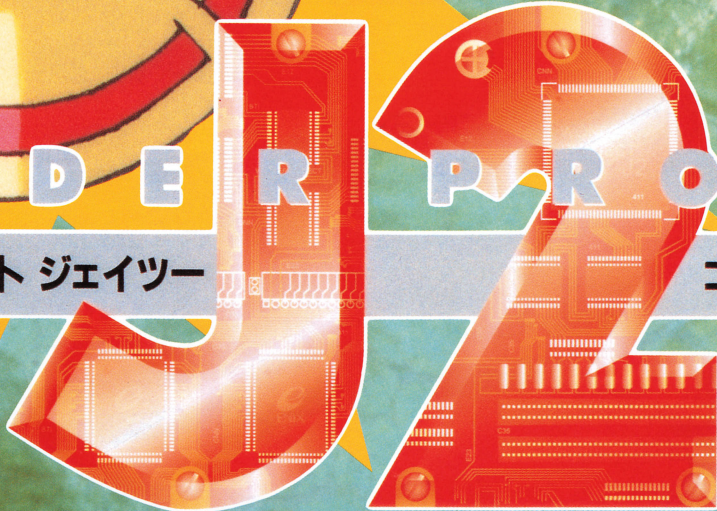


N64 ジョゼット

W O N D E R P R O J E C T

ワnderプロジェクト ジェイター

コルロの森のジョゼット



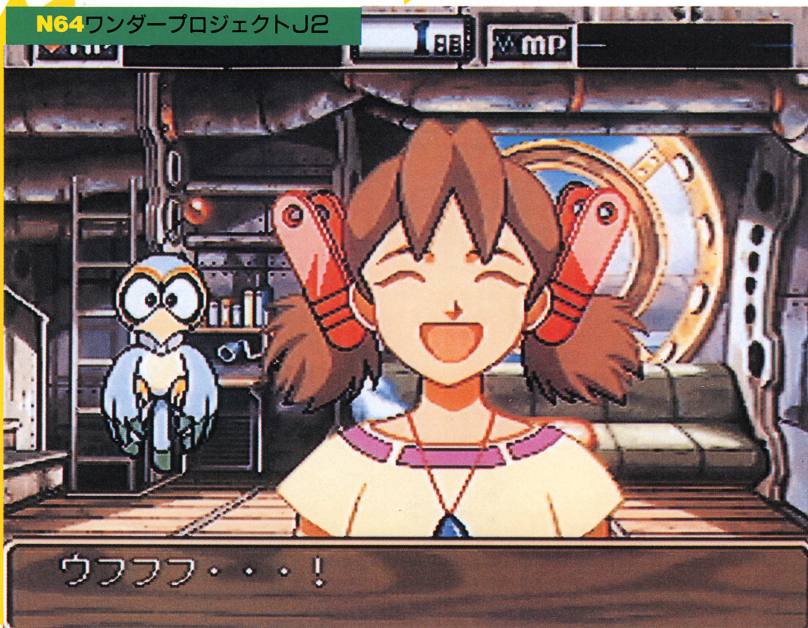
さん にゅう だい だん

エニックスN64参入第1弾!

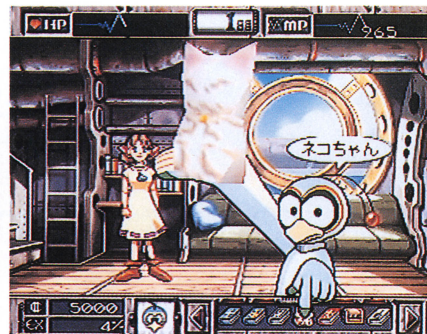
新たな少女の機械人間がN64に現れた!!

プレイヤーと会話し、自分で考え、行動する機械の少女ジョゼットが今回の主役。前作でプレイヤーとともに行動したピーノよりも賢く、そして何よりも、カワイイ舞台となるのは、前作のコルロ島からほど近いブルーランド島。ジョゼットは一度覚えたことは忘れない優れた頭脳を持つているが、まだ世の中のことをほとんど知らない。プレイヤーはブルーランド島でジョゼットを見守り、コミュニケーションをとりながら、人間らしい感情や行動について教えていくのだ。ジョゼットの行動はプレイヤー次第でさまざまに変化し、プレイヤーの示すものに対してそのときどきの反応を示すほか、自ら問いかけてくることもある。

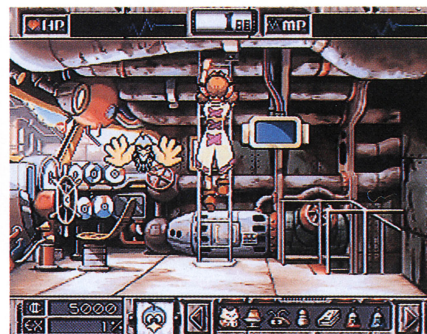
あれから
約1年半



SFCからN64へと進化



画面内のアイテムはすべてポリゴンで表示されるのだ



鳥型ロボットのバードを通過して、行動を指示できる

普段は画面の奥にいるが、プレイヤーに話しかけるとは手前になる。アップになっても画面はキレイ

喜んでクルリと1回転している。どの動作もそうだが、画面で見るとTVアニメと変わらないほどスムーズだ

アニメパターン
約1.5倍!



機械が悪くて、与えた本を投げ返した。彼女の動きとポリゴンの本に注目!

最新型機械人間 ジョゼットのしくみ

バッテリー

洗濯バサミ状の部分からバッテリー充電器となっている。疲れたら家で充電しよう。

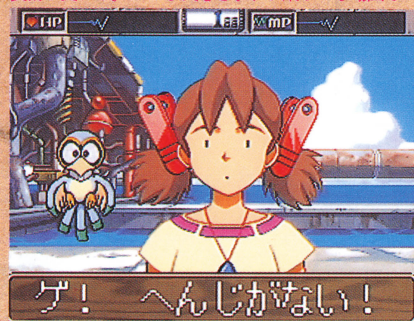
ハート

感情が豊かで、プレイヤーのちょっとした態度の変化にもすぐに反応する。

手足

手足はけっこう細いが、ものを投げたり、走ったりする能力は十分にあるようだ。

●ほとんど同じ顔を見ることがないほど、コロコロと表情が変わる。どんな反応を示すか楽しみな場面も



ゲ! へんじがない!

あ・わ・す・み
な・さ・い...

頭脳

SFCのピーノより遙かに優れている。一度覚えたことは二度と忘れることがない。ものごとを自分で推理する能力を持つ。

オカリナ

ほそ細いひもでいつも首から下げているオカリナ。どんな場面でこれを使うのかは不明。

●博士の死とともにコロロ島を出て、博士の知人（プレイヤー）のいるブルーランドへ。下は前作のコロロ島



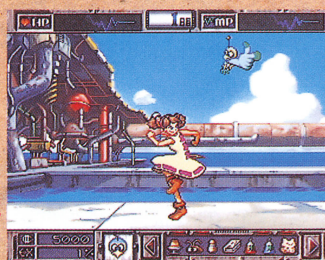
●ジェペット博士の家
ピーノにいろいろおしえてね。

ジョゼット

ギジン5984型

ギジン工学博士、ジェペット・ラマルクによって制作されたギジンと呼ばれる機械の人間。能力・性格・感情の3つの回路で制御され、極限まで人間に近づいたが、博士の死により未完成のまま世に出る。

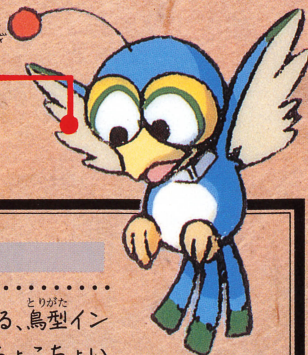
●あつちへ、こつちへ、自由自在に操作することができるのだ



プレイヤーの意思を伝える

羽

3Dスティックでの操作に忠実に反応し、プレイヤーの思うがままの位置に移動する。



バード

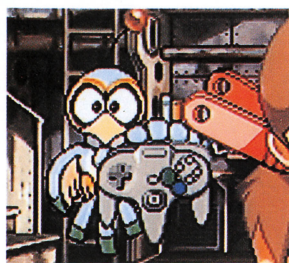
ギジン5980型

プレイヤーの意思をジョゼットに伝える、鳥型インターフェイスロボット。ちょっとおつちこちよいで心配性。ジョゼットのことを大切に思っている。

●お休み中の図。バッテリーがなくなると何も反応しなくなるので、ちゃんと充電してあげよう

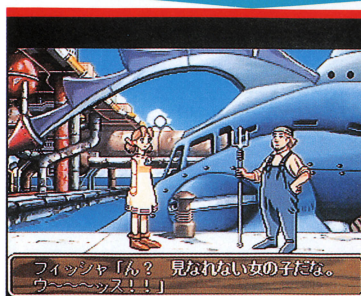
ジョゼットに人間の心を教えるというゲーム！

ゲームの中でプレイヤーの心をジョゼットに伝えてくれるのは、鳥型ロボットのバード。バードを動かしてジョゼットを好きな方向に導いたり、特定のアイテムを指し示したりすることができるようだ。そして、何よりも大切な役割が、ジョゼットとのコミュニケーション。前作では単純なOとXによって機械の少年ビーノにさまざまな行動を覚えさせていったが、今回はOやXの中間、さらには肯定的、否定的、どちらでもいいなどといった、プレイヤーの感情的な部分までもバードを通して伝えられるようになったのだ。

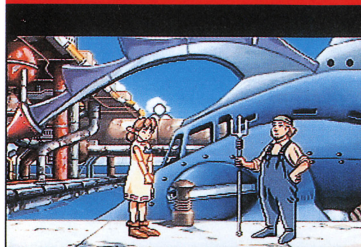


○プレイヤーの返事を待っているときは、コントローラが突き出される

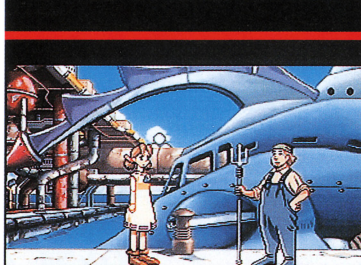
きほんてきなが 基本的な流れ



1 外の世界を歩き回っていると見知らぬ男の人に出会った。明るく陽気に声をかけてくるけど…



2 人に声をかけられたらどのように応えればいいのか、まだ知らないのだった。2人の間を洗剤が支配する。



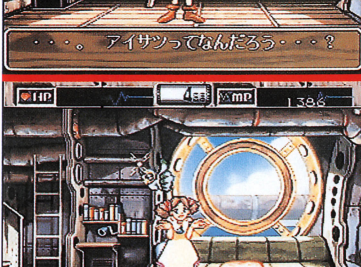
3 わけがわからず黙っていたら、男の人は困ったふうなそぶり仕事に戻ってしまった。何となく気まずい雰囲気。



4 家に帰ると、疑問を持ったときについて、自分の力で考え始める。さてさてこれからどうなるのかな？



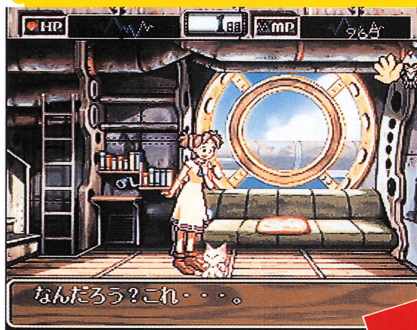
5 「アイサツ」という単語が何を指しているのかということについて、考え始めた。なかなかいい所に気が付くね。



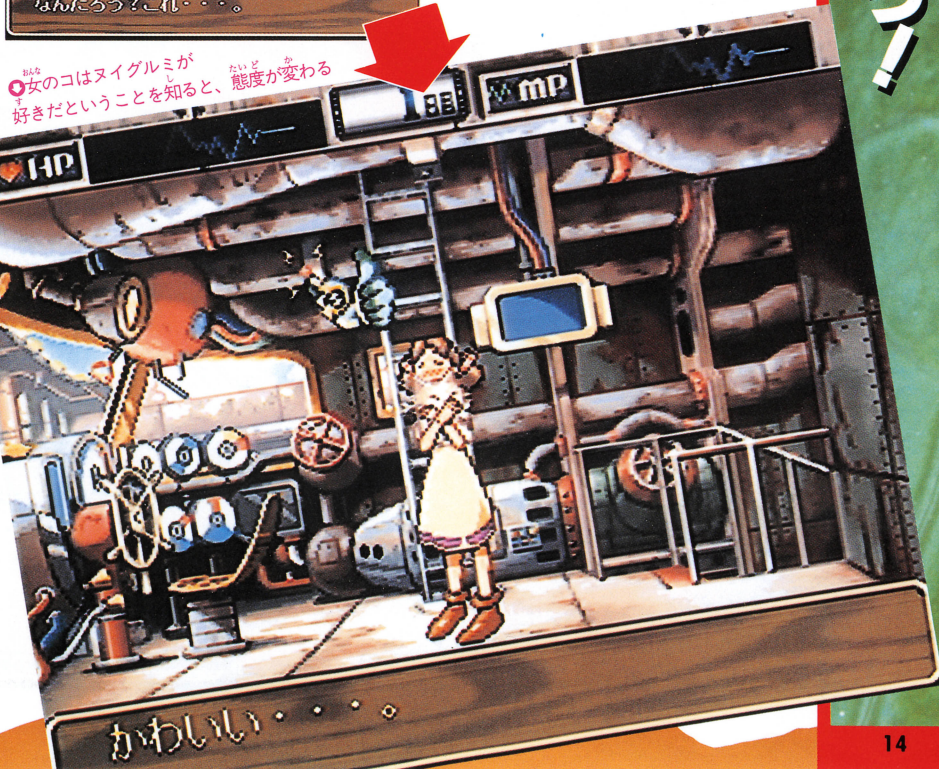
6 自分で、結論に達した。これでもいいならAボタンで肯定する。このようにして、順番にものごとを覚えていくのだ。

ボタンの色	指し示す心
青	Aボタン。O、肯定的、同意、共感、興味あり、よしよし、知ってる、などを表す。ジョゼットの行動に対して肯定的な感情を持っていることを表す。
緑	Bボタン。X、否定的、反対、反感、興味なし、だめ、知らない、違う、などを表す。ジョゼットの行動に対して、否定的な感情を持っていることを表す。
灰	Rボタン。保留、無視、どうでもいい、どちらでもない、などを表す。ジョゼットの行動に興味がない、または二者択一のどちらでもない場合を選ぶ。

アイテムを使うと…



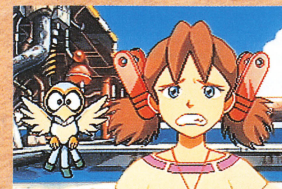
○最初はマイグルミを知らない
○女のコはマイグルミが好きだということを知ると、態度が変わる



AC (人工人格) によって生まれるさまざまな感情

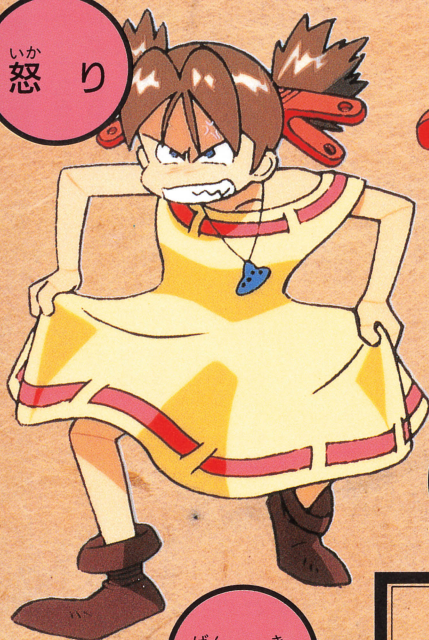
アバター「ジョゼット」は、人工人格と名付けられた。

ジョゼットは、人工人格と名付けられたほどの思考力と感情表現能力を持っている。それにより、人間の世界で暮らすうちに人間の世界でのルールを覚え、人間らしい感情を学び、表現できるようになっていくのだ。最初のうちは素直さと好奇心しかないが、しばらくすれば物をかわいがったり、悲しんだりすることができるようになる。ときには、プレイヤーに不信感を抱く場面が出てくるかも。

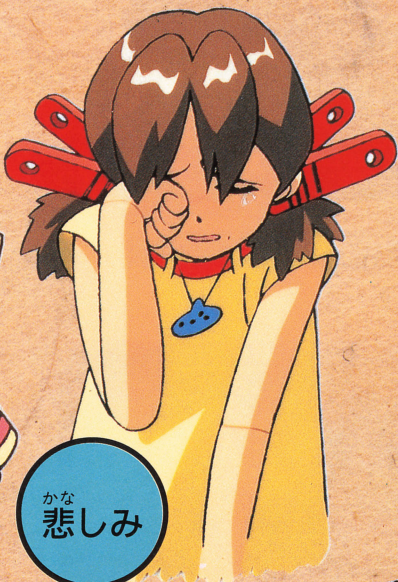


○ゲーム内ではここに集めた以上の多彩な表情を見ることができるぞ。

いかり



かなしみ



げんき

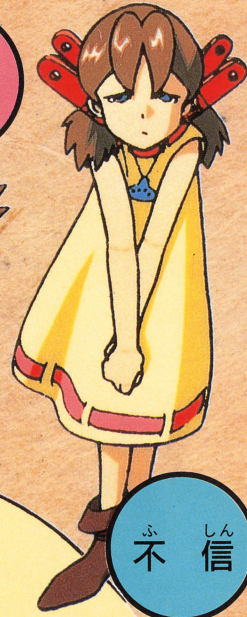


ジョゼット 百面相

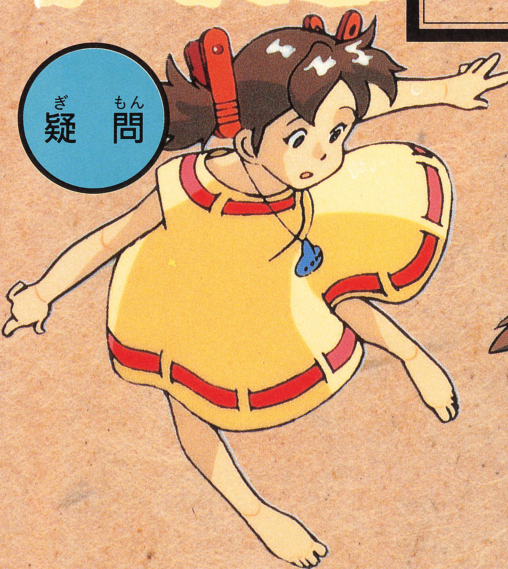
こうぎ



ふしん



ぎもん



おどろき

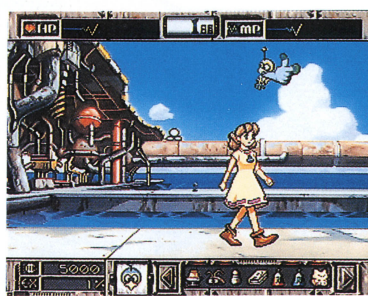
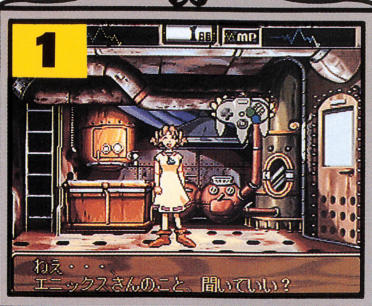


けんお



ある日のできごと

○おや……？ 放つておいたら、こちらに話しかけてきたぞ

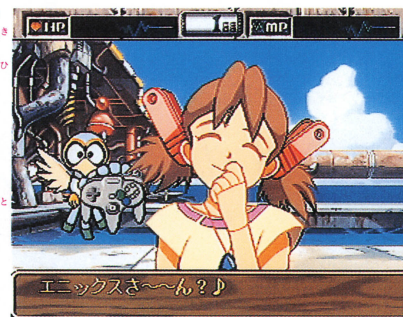


○普段はプレイヤーの指示によって行動する

特にアイテムを与えなくても、イベントが起こらなくても、ジョゼットがプレイヤーに話しかけてくれることがある。ジョゼットは自分を見守って、いろいろなことを教えてくれるのがプレイヤーだということを知らせているので、プレイヤーがどんな人なのか、どんなことをしているのか、本当に自分と違う世界に住んでいるのか、ということを知りたがっているのだ。また、プレイヤー側が○や肯定を示すAボタンを押すことによってジョゼットの気を惹き、何か話しかけさせることもできる。

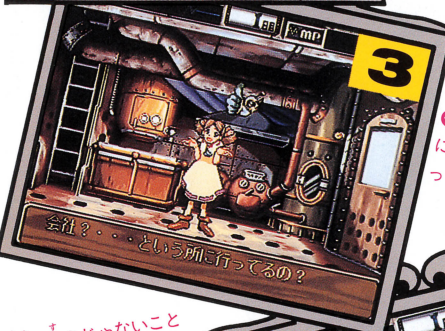


○男だと言ったら、次にはこんな質問が。若いお兄さま……照れる

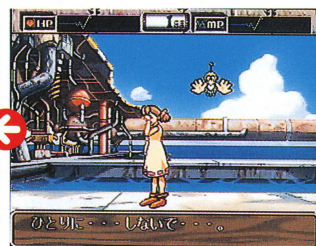
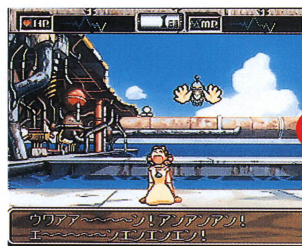


○気を惹くと、こちらに問いかけてくる

どちらにしても、プレイヤーはジョゼットの質問を無視することができる。でも、あまりにそけない態度をとるとジョゼットがスネてしまい、いうことをきかなくなってしまうこともあるのだ。だが、質問に答えて何か特別に良いことがあるのかという、それは現時点ではまだ判明していない。しかし、人間の世界で生きていくためのことを何も知らない、自分だけを頼りにしているジョゼットに、温かく接してあげるべきだろう。

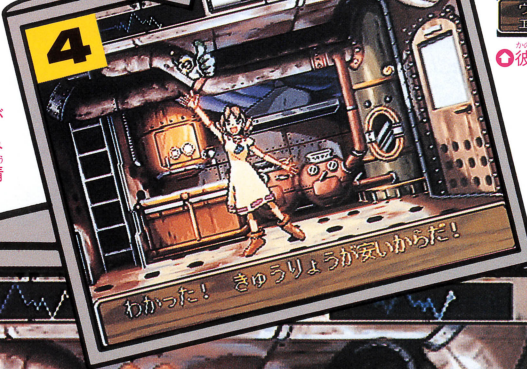


○学生じゃないと言うと、さらに質問が。その通り、会社に行っているのだ

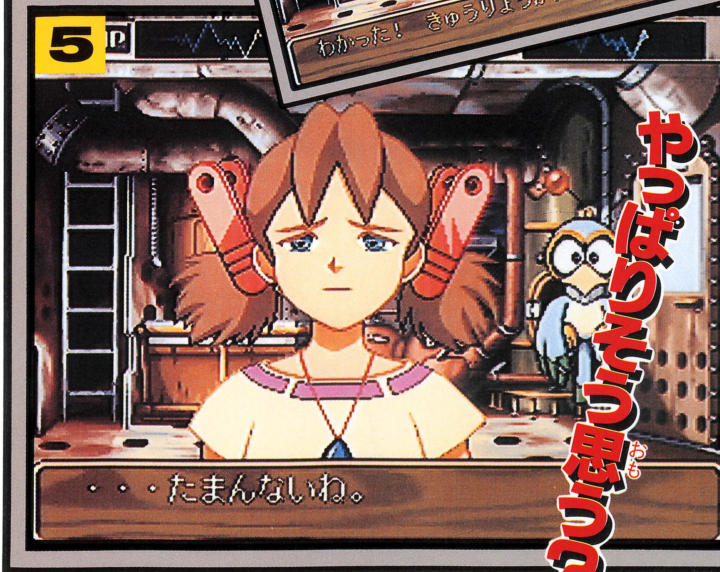


○彼女の問いかけに心じないでずっと放っておくと、泣き出してしまうことも

○会社が好きじゃないこと、会社か好きじゃないことを肯定すると、理由を聞いてくる。給料……そうだねえ



○給料が安いから会社が嫌い、ってことにしてみると、ジョゼットに同情されてしまうのだ



わんぱく！

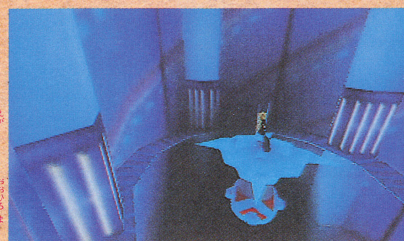
○人も知り合いないこの島で、彼女を守ってあげられるのはプレイヤーしかいないのだ！



プレイヤーとの会話で性格が変わる!?

ブルーランドで待ち受ける冒険の数々

ブルーランドに関する詳しい情報はまだない。だが、巨大帝国シリコニアンが攻めてくる様子をみせている。それというのも、ジョセットを制作したジェベット博士が開発した「回路」を狙っているというのだ。「J」は願いをかなえるという謎の物質。その回路がジョセットの中に組み込まれているとしたら、現在入手している写真では、謎の広間や、地下坑道のような場所もどこかにあるらしい。あと、恐ろしいのはポリゴンで描かれた戦闘機のようなもの。こんなものがブルーランドにやってくるのだろうか!?



どこまでも続く...



○レールのようなものが敷かれたトンネル。奥がまっくらで見えない

ポリゴン戦闘機!?

○シリコニアン帝国にはシーバと呼ばれる戦闘機があるらしいが、もしこれがそうならブルーランドは...



○途中で分かれ道が。まったく先が見えないの、どっちが目的地に近いかは運次第でとところか

『J2』のプロデューサーに直撃取材!

――主役はなぜ女のコに?

藤本 考えていることを表現しやすいからです。男がニコッと笑ったら楽しいのかなと思って終わっただけ、女のコが笑ったら、自分のことを好意的に思っているのかな、社交辞令で笑ったのかな、とか想像できる。あと、しぐさは女のコの方が圧倒的に多い。男が細かい動作をするとう気持ち悪いけど、女のコなら自然にできる。

――前作のような章はある?

藤本 章は2つだけです。第1章はコミュニケーションモードで、ジョセットとコミュニケーションをとりながらできることを増やしていきます。そのあとで第2章のストーリーモードに入る。こっちは1つの話が続いて、途中にあるイベントをクリアしていきます。全体のポリウムは8対2くらいでコミュニケーションモードの方が多く、こちらの方でメインのシナリオが進行していきます。

――ゲームの進め方によってエンディングが変わることは?

藤本 それはいいです。ただ、性格によってセリフが変わったり、能力によって途中のミニゲームの難易度が違ってきます。

――ランク付けもない?

藤本 ゲーム中でいさつがでるかと、料理がでるとかいう能力リストがあるんで、それがどれだけ埋まったかを最後に示します。能力の中にはイベントを進めるのに関係ないものもあります。

――イベントの数は?

藤本 少なくとも20はあります。1カ所で行うイベントも30から40近くになると思います。クリアする順番は自由で、最初にいくつが行ける場所があって、1カ所クリアするとさらに何か所かに行けるようになります。

――発売時期は?

藤本 '96年内の予定です。



藤本 広貴

企画・開発を行うギブロとエニックスとの間で企画の検討、進行管理を行う。SFC版「J」のプロデューサーでもある。

商品企画部
ソフトウェア企画部企画課

キューブ 立方体をつなげてパネルを消す かわつるな四角パズルだ!

体験 速報



クオンパ

T&Eソフト 今秋発売予定 価格未定

T&Eソフト直撃取材により、
『Cu-On-Pa』の体験プレイ
に成功。開発も佳境のN64パズ
ル第1弾を大紹介するぞ!!

N64 パズル
32M
コントローラバック
最大2人同時プレイ可

カラーパネルをためて一気に!!

連鎖、連鎖、連鎖で消していくことでこんなにハデハデになります



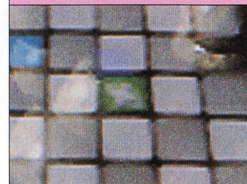
実際にプレイすることができた。
ルールは簡単、それぞれの面に
異なる色を持つキューブを、ステ
ージの上を転がし、色の付いた2
種類のパネルをシユパン、シユ
パンと消していく。キューブが
転がるとき、ちょうど上面の色が
パネルの色と同じならパネルに消
えることができて、その後パネルは消
える。ライフパネルと呼ばれる色
付きパネルを消していけばステ
ージクリアだ。たつたこれだけの
だが、じつは戦略性が高いんだ。
いままで不明瞭だったゲームシ
ステムを、詳しく紹介しよう。

カラーパネル



①色の違うキューブは通さない、
ちょっとガンコなやつだ。コレ
がゲームをおもしろくする

ライフパネル



②なんか中に怪しげな生命がビ
クンビクンしてます。コレを消
していくのが目的だ

取材で明らかになった
『Cu-On-Pa』のゲームシステム



③さすがに3Dパズルには慣れないので、最
初のうちは全然パネルを消すことができない

めっちゃウマイ
広報スタッフ



④まるでボールを転がすかのごとく、キュー
ブをクリクリ転がしてパネルを消していく

初めて見た『Cu-On-Pa』
の印象は、キューブと、パネルが
放つ光のイメージが強烈で、カラ
フルでいて、透明なカンジ。
広報の方からルールを教わり、
モタモタとキューブを転がして
みる。初めの方はパネルもろくに
消せなくて、非常に歯がゆかつた
けど、15分もすると「定石」が
使えるようになった。すると、僕
のキューブが、徐々にではあるがパ
ネルを吸い込むように転がり始め
る。ガコン、シユパー。広報の方
の拍手も本気のものになっていた

想 Cu-On-Pa 報告書



華麗にパネルを消せば、カラフルな光が飛び交う。やっぱり、キレイなゲームでウマイプレイが
できると巷のヒーローになれるよね。なにことも習練、習練!!



プレイのしかたを教えてくれるモードもあるので、まずはそこで学ぶことが大事



とにかく、カラーパネルの使いかたがポイント

パネルを消すためのテクニックと 消していくコツを教えるぞ

パネルを消すには 定石を覚えるべし

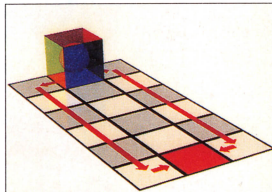
パネルを消すには、キューブの
上面の調節が必要。とはいっても
ただただコロコロしていても歯が
ゆい思いをするだけ。キューブと
パネルの状態から解法を導きだす
テクニックが存在するんだ。コレ
は将棋などと同じく「定石」と呼
ばれるもの。今回は、その中の基
本となる5つを紹介しよう。

まっ楽チン!

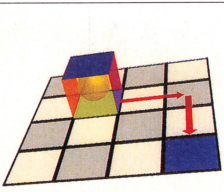


最初は苦労するけど、コレ
さえ体に覚えさせてしまえば、
あとはなんとでもなる

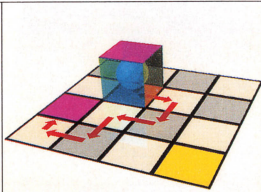
ひびくおり算なら、あとは応用



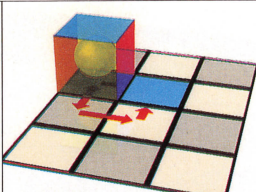
直線にいくら転がしても、側面
の色は変わらないことを利用し
て消しかた。一番使いやすい?



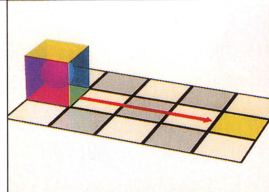
「L字型」と称されるかたち。な
んにしても、消したい色の近く
で同じ色の面にするのが大事



広報スタッフの間では、「ダブル
コの字型」と呼ばれている。同
じ色で斜めに位置したらコレ



広報スタッフいわく、「コの字
型」。同じ色で隣に位置できたと
きは、コイツでチャチャッと



1方向に4回回転させれば、ひ
とまわりして面が戻ってくる。
ま、コレは誰でもわかるよね。

基本本の5つ



たくさん回復するにはカラーパネルを
消さなきゃいけないんだけど、うまくなればねえ?

モリモリつと!



まあ、実際回復するのは微々たるもんなん
だけど、回復するってのは気持ちイイやね

メインとなるゲームモードの画
面には、ライフが表示されていて
時間が経過するごとに減っていく
つまり、コレが残り時間なんだ。
ライフは、「Cur On Board」モ
ードならばライフパネルを消して
いくと回復していく。ところが、
その回復量はほんのわずかなので、
カラーパネルをたくさん消してい
くため、回復量を増やさなければ
ならない。これが、延命の秘訣だ。

減ったライフは パネルで回復

もくもくやったり、対戦したり… ゲームモードは全部で4つだ

それでは、実際に「One-on-One」にはどんなゲームモードが用意されているのかを見ていってみよう。まあ、基本といえるルールは一緒なんだけどもね。

1人でひたすら… 1P Only One Pa

ライフの続くかぎり、ひたすらパネルを消していくモード。ライフは、ライフパネルを消せば回復するのだけれど、1枚消しただけでは大して回復しない。同じ色のカラーパネルをあらかじめ消してからならば、たくさん回復するぞ。



①「定石」を使ってパネルを…

ためるほどに高得点!!

レベル(難易度)のアップ

ライフパネルを10枚消すごとにゲームのレベルがアップ。ライフの減るスピードが早くなっていくんだ。ちなみに、レベルアップにともなって背景グラフィックも変化する。怪しげな遺跡やら、不気味な塔の内部やら、N64用に描かれたグラフィックは一体何枚!?

②スコア表示の下にあるのが、レベル表示。右の数字が10になるとレベルアップだ



③レベルの低いうちは、ライフの減りも遅くて、カラーパネルもたくさん消せる

ライフパネルを 10枚消すと…



④うへむ、これだけ美しいグラフィックが見られるならもう少しはりきってやってみるか

2人で頭使いまくり VS One-on-One

「1P Only One Pa」モードと同じルールで、レベルアップはないけどね、2人対戦プレイ。対戦というからには相手プレイヤーに対して攻撃することができるよう。その方法というのは、基本ともいえる「ライフパネル消し」。ライフパネルを消せば自分のライフが回復し、相手の体力が減る。もちろん、カラーパネルをためることで回復する量と相手に与えるダメージを増やすことが可能だ。



⑤右と左にわかれてスタート! カラーパネルをためることが勝利への近道だぞ

パワーをためて攻撃!



⑥そろそろカラーパネルもいい感じになってきたので、ライフパネルをとって攻撃だ。グリーンと相手のライフが減るぞ

●全100面
どんなステージがある？



○んで、右上に表示されているぶんだけ、ライフパネルを消していけばいいんだ



○左上に注目。ライフバーの代わりにタイムゲージになっているでしょ。減りがわかりやすいね

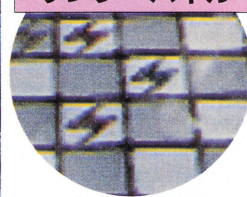
ステージごとに決められた数だけ、ライフパネルを消していく。用意されるステージの数はなんと100面。1面からじつくりプレイしていくんだけど、途中経過はコントローラバックで保存可能。クリアしたステージは、その後いつでも遊べるようになるぞ。



うづぎげん♡



サンダーパネル



○カラーパネルの色の数だけ、サンダーパネルにも色がある。をプチかませば…ほら、こんなにキレイすなわち、6色あるのね

このモードでカラーパネルを消すと、その場所にサンダーパネルというものが出現する。これはその色と同じライフパネルを消すと爆発し、側にあるライフパネルを消してくれるんだ。また、側にサンダーパネルがあると誘爆する。

サンダーパネルで連鎖

100面全部クリアできるかな？

○100面って、気が遠くなるなあ。でも、セーブができるんだから！



転がせる回数は決まってる



○ライフやタイムの表示が変わって、転がせる回数が。1回たりともムダにはできない

このモードではキューブを転がせる回数が決められていて、その中でステージに存在するライフパネルをすべて消さなければならぬ。簡単に言えば、詰め将棋の



○いっちゃんパズルらしいモードかな？

ようにじっくりと解法を考えて遊んでいくことになるわけ。ここで用意されているステージ（この場合問題）は、全部で100。ステージクリアモードと同じく、コントローラバックで保存が可能。制限時間は存在しないので、「定石」を覚えるにはもってこいかな？

●定石とか、連鎖消しちゃんと教えてくれます。こりや便利だなあ



ルールまるわかり



○懇切丁寧にレクチャー。まずはこのモードでゲームを理解することから始めたいね

おとなしく教える請うに専念。ちなみに、操作はできないので、おとなしく教える請うに専念。

プラクティスでお勉強

厳密に言うゲームモードではないけれど、ゲームの簡単な説明をしてくれるモードもある。これは「プラクティス」と言って、操作のしかたから「定石」までをここまかにレクチャーしてくれる。

み ち ま かい
未知なる“魔界”へ
む かん ぜん こう りゃく
向かうための完全攻略!!

つ い せ き こう りゃく

追跡攻略

ヴァン王国から後半部分の魔界に入るまでを余すところなく攻略。末尾には充実のスキル&アイテムクリエーションデータを収録しているぞ。



スターオーシャン

はつ ばい ちゅう えん
エニックス 発売中 8500円

SFC ロールプレイング
48M

バックアップ(最大3)

過去編へ！

⑥惑星ストリームに行き、タイムゲートで300年前に向かう

⑤病気にかかってしまったドーンをクラトスの町に送る

④宇宙船カルナス内で2回フエルウォームを倒す

③病気によく効くという薬草を探りにメトックス山へ行く

②父マルトスを捜しに出たミリーを追いかけてクルルの町へ

①クラトスの町で襲いかかってきた盗賊団を倒す

現げ年代編へ

オープニングから
為すべき事を
フローチャートで確認

過去編へ

ここでは今回の攻略にたどりつくまでの行動をフローチャートで整理してみたぞ。次に何をすればいいかわからなくなつたとき参考にしたい。過去編のアストラル城下とバジ神殿のイベントはクリアしなくてもいい場合がある。

①クラトの村でイリアの服を探してあげる

②ホットの町でシウスを仲間にし、通行証を手に入れる

③ホットの町の道具屋に頼まれたお使いをこなす

④ポートミス付近に現れるようになった海賊を退治する

⑤アストラル城下で起こった暗殺事件を解決する

⑥バジ神殿にあるという真実の瞳を捜しに行く

P.24からの攻略へ！

過去編のストーリーを
ポイント攻略

過去編のおさらいとして、ポイントとなるイベントをピックアップ。数字はフローチャートのものと対応している。

①イリアの服探し

過去で最初に訪れるのはフライトの村。ここではイリアの服を探すとすというイベントをこなすことになる。服を手に入れる方法には洗濯物を盗む「村のおばあさんにもらう」「道具屋で買う」の2つ。

3つから選ぼう



①お金がかからないという点で「おばあさんにもらう」がいい

②シウスを仲間

ポートミスの通行証をもらつためにも、シウスは仲間にする必要がある。まずは道具屋で主人の話を聞き、武器屋でシウスと会う。その後、再び道具屋に行くとしウスが仲間になってくれる。彼が加わると旅がぐっと楽になるぞ。

①HPや攻撃力も高いシウスは海賊退治のときにも頼りになるキャラなのだ



③道具屋のおつかい

ホットの道具屋で頼まれたお使いをこなすためメトックス山を通り、ポートミスの町へ向かう。お使いをこなさず海賊退治に行くと、お使いを終えた後にシウスと別れることができない。

どうする？

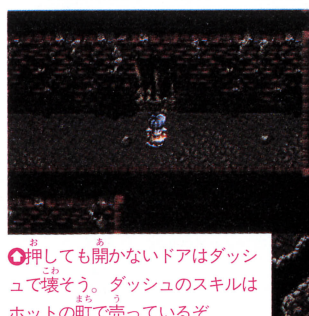


①ここでシウスと別れることもできるが…。後がツライかも

④海賊を倒す

次の大陸アストラル王国に向かうには、海賊を倒さなければならぬ。海賊の洞窟はポートミスの港から船で行けるぞ。洞窟内の敵は今までとクダ違いに強いので、ブルーベリイは20個フルで持つていくこと。15〜16個のレベルがあればクリア可能だろう。

①手に入れた「ひうちいし」を使って先に進もう。ガスの中に入ると使うとHPが1になる！



①押しても開かないドアはダッシュで壊そう。ダッシュのスキルはホットの町で売っているぞ

⑤ダースウィードを倒す

アストラル城下に行くとき、王国騎士団長暗殺のイベントが起こる。このときシウスがアシュレイが仲間になっているなら、このイベントをクリアしなければ先へは進めない。ラティとイリアだけのパーティの場合、牢屋にいるフィアとの会話しだいでイベントを回避することもできる。

①ダースウィードは強敵。レベル20以上はほしいところだ。イリアがやられないよう注意

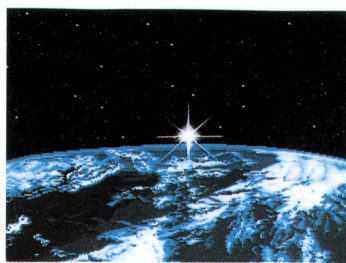


⑥真実の瞳を探す

バジ神殿に入るには、フィアとの受け答えで「バジ神殿に行く」の選択を選ぶ必要がある。選ばなかったときはトロップの町に向かう。神殿では、入口でヨシユアが仲間になるぞ。神殿内の開かないドアはスイッチを作動させなければならぬ。中をくまなく歩いて3つのスイッチを探そう。

①バジ神殿をクリアした後はヨシユアと別れることもできる。好き好きで選ぼう





○惑星ロークに宇宙船が落下。ビジュアルの美しいイベントなので見逃すな！

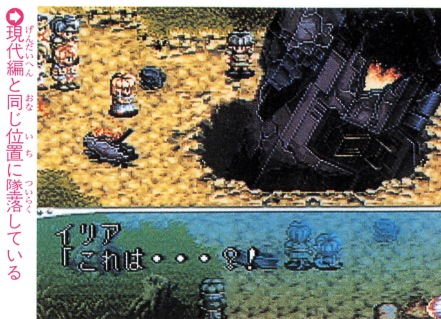
ヴァン王国行きの船はトロップの町から出航しているため、トロップへ向かうことに。その道中、宇宙船の落下イベントがあり、それを確認しにムーア大陸へ寄り道することになる。ここでイリアの提案の選択肢が出るが、これはどちらを選んでも宇宙船落下場所向かうことになるぞ。

① 惑星ロークに星の船が落下

ここからはミリーとロニギスを探すためにヴァン王国へ向かうことになる。各町で売っているスキル内容が分からないときはP37左下のスキル表を参考にしてほしい。

星の船の確認のためムーア大陸へ

- イベント進行チャート
- ① トロップの町
 - ② ポートミスの町
 - ③ 星の船落下地点
 - ④ ポートミスの町
 - ⑤ トロップの町



○現代編と同じ位置に降着している

星の船だ！



○ここからトロップに向かい、船でムーア大陸へ。オタニムの町に戻る必要はないぞ

宇宙船が落下したのはフラットの町の近く。ここからは歩いて現場に向かうのだ。ポートミス→ホット→落下現場と進んで行こう。宇宙船を確認したら、今度はヴァン王国へ向かうことに。ちよつと長いがポートミスからアストラ王国のオタニムに渡り、そこからトロップの町へ、というルートを通ることになる。戦闘はマメにこなし、トロップで装備やスキルを買ったためのお金をためておこう。

②～③ 確認のためにムーア大陸へ



落ち葉舞うヴァン王国へ！

○ヴァン王国には離れ離れになった仲間がいる



○落下地点からトロップの町に戻るのにはちょっとホネが折れる。敵は弱いから安心だけど…

トロップの町で特にすることはない。スキルで買っていないものがあれば買い足しておこう。港の船はヴァン王国行きに変わっているの、ようやくミリーたちを捜しに行くことができる。準備が整ったらヴァン王国へ向かう。

④～⑤ トロップからヴァン王国へ



トロップの町マップ

① スキルギルド

セット名	価格
知識関連スキルLV1	300
知識関連スキルLV2	600
知識関連スキルLV3	1200
戦闘関連スキルLV2	2000

② 道具屋・ペーター

アイテム名	種類	価格
スペクタクルズ	その他	10
ブルーベリ	回復	50
ブラックベリ	回復	180
アクアベリ	回復	70
ステイングボム	攻撃	200
マインドボム	攻撃	300
フレアボム	攻撃	180
ポイズンチェック	装飾品	2800
マジックカラー	その他	2000
クリエイターペン	その他	120
トランペット	楽器	120000

③ 武器屋・モーガン

アイテム名	種類	価格
シンクレアー	武器	1000
クレイモア	武器	1300
ハードナックル	武器	80
ルビーワンド	武器	50
リングメイル	防具	500
チャイナどうぎ	防具	3200
パンデッドヘルム	防具	100
ラウンドシールド	防具	120
アイアングリーブ	防具	200

デニ屋

アイテム名	種類	価格
ステーキ130	回復	500
シーフードスパ	回復	520
シチュー	回復	520
フルーツパフェ	回復	60
アップルパイ	回復	120
シャーベット	回復	100



①ここまで誰を仲間にしたかで展開が変わる。ロニキスはヴァン王国内で仲間になるぞ

ヴァン王国ではミリーとロニキスを捜すことになるが、2人と再会できる場所はパーティによって異なってくる。以下でパーティ別の進行の違いを説明するので、これからの冒険の確認をしておこう。どちらの場合もミリーは出会うたときのレベルが低いので、すぐにレベルアップさせてやろう。

①～② まずはミリーとロニキスを捜す

ここではミリー、ロニキスを捜し出し、その後魔界に向かうことになる。魔界に行くためには4つの王国を巡り、エンブレムをもらいつける必要があるのだ。

仲間と宿主を求めヴァン王国へ

- イベント進行チャート
- ① エクダートの町
 - ② イオニス
 - ③ ヴァン城
 - (試練の洞窟)
 - ④ シルヴァント城
 - ⑤ アストラル城
 - ⑥ ムーア城
 - (ポトミス

ロニキスだ!



② ミリーとはエクダートの町で、ロニキスとはイオニスの町で会える

あ、あれは...

③ 元気良く目の前を走って行くミリー



ミリーがすぐに仲間になるパターン



③ ここで再会できるのはロニキスだけ。マーヴェルという女性もいっしょにいるぞ

真紅の楯!



④ 町に入ったとたん、緊迫のシーンが!

ミリーがいないパターン
ラティ、イリア、ヨシシアにフイアを加えたパーティでイオニスの町を訪れると、ロニキスに加えて、新たに仲間になるキャラのマーヴェルと出会うことになる。ここでは真紅の楯という騎士とマーヴェルが対峙する場面に出くわす。このイベントの後、ロニキスたちに今までの話を聞くと、気が付いたときにミリーの姿はなかったという。このパターンの場合、ミリーとはさらに先に進んだシルヴァントの城下で出会うことになる。早く仲間にしたければ、先に進むしか手はないのだ。



① スキルギルドー

セット名	価格
感覚関連スキルLV1	100
感覚関連スキルLV2	200
感覚関連スキルLV3	300
技術関連スキルLV2	1200

② オサトー楽器器店

アイテム名	種類	価格
トランペット	楽器	120000
トロンボーン	楽器	195000
サクソ	楽器	161000
クラリネット	楽器	80000
バイオリン	楽器	200000
ギター	楽器	120000
ハーモニカ	楽器	28600

③ セレナの宝石店

アイテム名	種類	価格
ルビー	その他	450
サファイア	その他	680
グリーンベリル	その他	1400
クリスタル	その他	740
ダイヤモンド	その他	3000
シルバー	その他	300
ゴールド	その他	280
ブローチ	装備品	2500
ネックレス	装備品	500
アヤン	その他	10

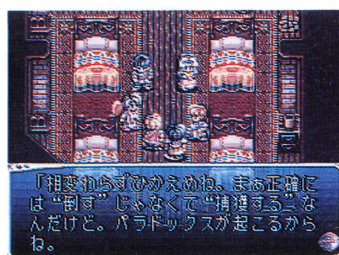
④ クロサン酒器店

アイテム名	種類	価格
いちのくら	回復	1000
せんちゅう	回復	1400
やえがき	回復	4000

4つのエンブレムを集めるのだ!



○ヴァン王の話は聞いた次の画面へ



○イリアの話になぜ? とする人もいるはず。その真相は右の説明のとおり

ヴァン城下に来ると、魔界の王を捕獲するという話が持ち上がる。パーティによってはなぜ魔界の王を捕獲するのかという話が聞けないので補足しておこう。実は魔界の王は石化の病気を引き起こした病原菌の宿主だったのだ。そのため、パーティたちは魔界に向かうことになる。魔界への行き方はヴァン王から聞くことができるので、まずは城の中に行こう。

2~3 魔界の王捕獲の話が持ち上がる



イオスの町マップ

①スキルギルド

セット名	価格
感覚関連スキルLV1	100
感覚関連スキルLV2	200
感覚関連スキルLV3	300
技術関連スキルLV2	1200

②クリエイターの店

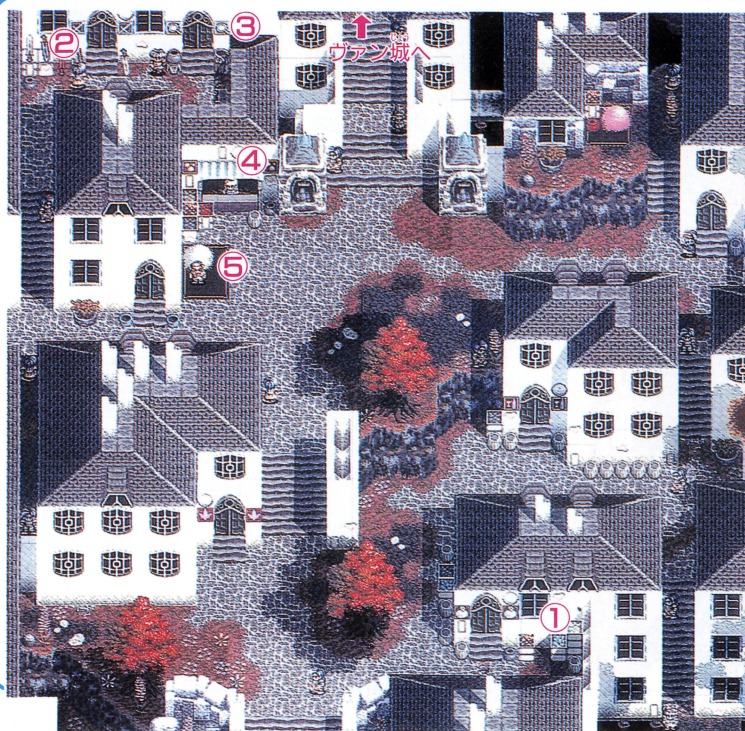
アイテム名	種類	価格
マジックカード	その他	70
マジックカラー	その他	2000
リサーチペン	その他	400
クリエイターペン	その他	120
スミハンマー	その他	600
スペクタクルズ	その他	10
マンドレイク	薬草	100
セボリー	薬草	50
ラベンダー	薬草	35
ルビー	その他	450
サファイア	その他	680
ダイヤモンド	その他	3000
ハトのえさ	その他	1
アイアン	その他	10

③ウェルディー

アイテム名	種類	価格
ブルーベリ	回復	50
ブラックベリ	回復	180
アクアベリ	回復	70
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250
ぎょかいるい	食材	800
セボリー	薬草	50
ラベンダー	薬草	35

④ヴァイア武器店

アイテム名	種類	価格
シンクレアー	武器	1000
クレイモア	武器	1300
ハードナックル	武器	80
ブリガンディ	武器	1200
ルビーワンド	武器	50
アンパローブ	防具	150
チャイナどうぎ	防具	3200
アイアンヘルム	防具	350
ラウンドシールド	防具	120
アイアングリーブ	防具	200
チャイナシューズ	防具	1200



ヴァン城下マップ

①はき物の屋・ビクトル

アイテム名	種類	価格
サンダル	防具	3
ブーツ	防具	5
スエードブーツ	防具	20
レザーブーツ	防具	45
ぶどうブーツ	防具	920
チャイナシューズ	防具	1200
ちゅうかシューズ	防具	500

②武器・屋・シルバー

アイテム名	種類	価格
シンクレアー	武器	1000
ツヴァイハンダー	武器	4000
ハグナク	武器	220
グラティウス	武器	500
さんせつこん	武器	3000
ロングボウ	武器	300
クロスボウ	武器	1200
プレートメイル	防具	2600
シルバローブ	防具	500
チャイナどうぎ	防具	3200
ちゅうかどうぎ	防具	3000
プリティビキニ	防具	600
プレートヘルム	防具	720
ナイツシールド	防具	500
プレートグリーブ	防具	600
スペクタクルズ	その他	10

③スキルギルド

セット名	価格
技術関連スキルLV1	600
技術関連スキルLV2	1200
技術関連スキルLV3	5000
戦闘関連スキルLV2	2000

④ジュエリーフーズ

アイテム名	種類	価格
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250
ぎょかいるい	食材	800

⑤行商・人

アイテム名	種類	価格
ブルーベリ	回復	50
ブラックベリ	回復	180
アクアベリ	回復	70
リキールボトル	回復	300
リザレクトボトル	回復	500
アルテミスリフ	薬草	320
シャドウフラウ	薬草	300
ラベンダー	薬草	35

④

真実の瞳を手に入れるための試練

試練の洞窟はヴァン城の中にある。そのためアイテムがこころもなくなったら、すぐに外に出て城下で買い足せるぞ。リザレクトポトルも売っているの、めいっばい買っておくとい。洞窟に入ると3つ扉があるが、入れる扉は真ん中だけ。左の扉は洞窟をクリアしたときの出口だが、右の扉はどうやっても入れないので、無視して先に進もう。洞窟内で注意したい敵はバイルシエリ。いくつかの魔法を使ってくる敵だがその中でも体当たりで画面内を飛び回る魔法は要注意。防御力が低めのキャラだと手痛いダメージになる。こいつに会ったら一番に狙おう。

↑ P.28へ

この石版は無視

この石版には「足音をたてるべからず」と書いてあるが、ダッシュでここを通り抜けても、水たまりを通っても大丈夫だ。この指示に従っておかないと洞窟をクリアできない、といったことはないの、気にせず先に進んでいいぞ。



なぜこんな石版が立っているのかわからない...

P.28より一方通行

ヴァン城内へ

試練の洞窟 マップ①



※マップ上の矢印、及び英文字は、マップ同士のつながりを表します。

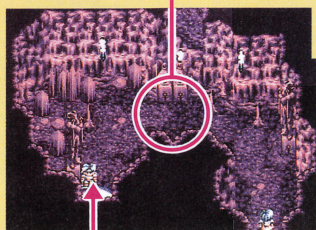
●ザコは早めに倒そう



●弱いキャラは一発死に



ボス ペリュトン



↓ P.27へ

スイッチの仕掛けを抜けたところには、見えないがボスがいる。まず手前でHPとMPは回復させておこう。ボスのペリュトンはウイスパー3匹と共に現れる。ウイスパーは攻撃力が高いので、先に倒しておくといい。ペリュトンが空を飛んだときに必ず石化+全体攻撃はかなりのダメージになる。これで誰かが行動不能になるのは必至なのでリザレクトポトルと石化解除のリキュールポトルはめいっばい持っておくこと。アイテムはブアン城下で買っておこう。



●画面端に追い詰めて、リンクコンボで攻めろ！

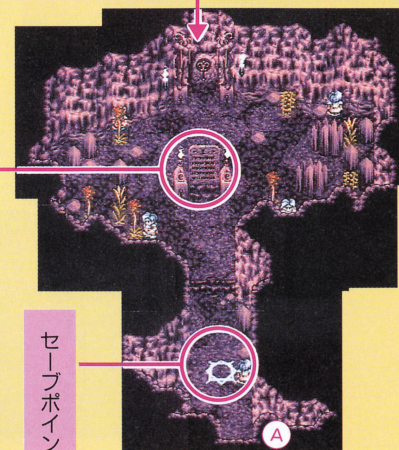
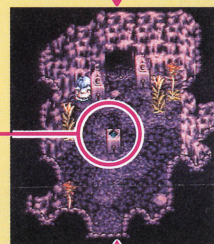
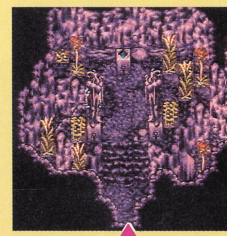
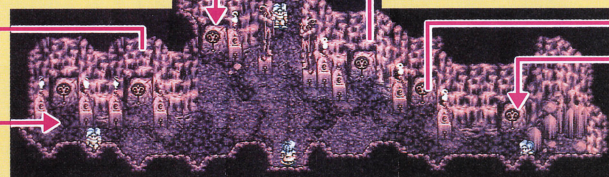
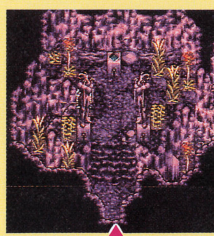
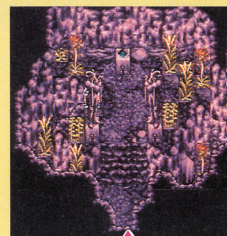
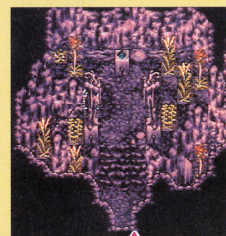
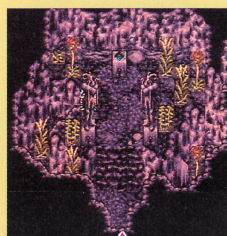
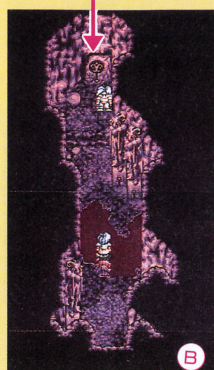


●ストーンチェックを装備しておくとい

ペリュトン

ボス

HP	MP	弱点
6800	50	火の属性



↑ P.27より

●このスイッチを押すこと
から始まっている



●後は記号とおりスイッチ
を押していけばいい



だ。問題はスイッチが6つしかないのにOXの数は7つあるということ。実はこのスイッチには前の部屋にあるスイッチも含まれるのだ。前の部屋にあるものは暗号の真ん中の位置に対応している。つまり押した状態は○というわけだ。このとおりスイッチを押せば奥の扉が開く。

石板のヒントと スイッチ

セーブポイント



ファイア
「私はアストラルには行けなから、
ここで待っている。」

①ファイアが仲間にいる場合、彼女は外で待つことに



シルバエクスプレスを入手しました。
エルダーキーを入手しました。

②ここではシルヴァラント遺跡に入るための鍵もくれる

シルヴァラント城

④～⑥ エンブレムを 各王国で入手

ヴァン王国でエンブレムをもら
うと、シルヴァラントに行けるよ
うになる。ここからはムーア、ア
ストラル、シルヴァラントのど
この王国からまわってもいいが、シ
ルヴァラントに行く、船で各大
陸を簡単に引き来ることができる
るぞ。どこの王国でもすんなりエ
ンブレムは渡してくれるが、ム
アだけは魔物退治を頼まれてしま
う。すべてのエンブレムを集めた
らヴァン王国に戻ろう。



ドウルスの町

①食べ物屋・テムジン

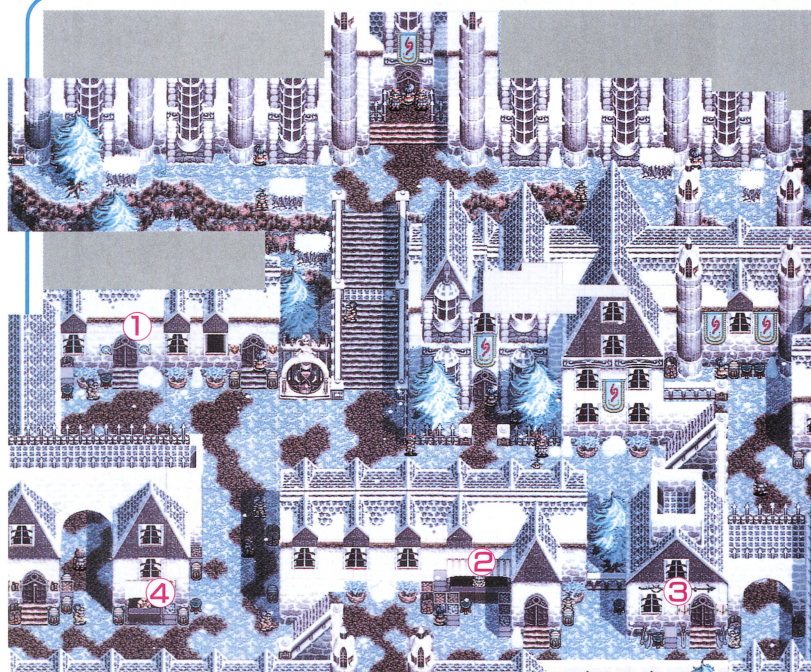
アイテム名	種類	価格
ブルーベリ	回復	50
ブラックベリ	回復	180
アクアベリ	回復	70
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250

②さびれた道具屋

アイテム名	種類	価格
ブルーベリ	回復	50
ブラックベリ	回復	180
アクアベリ	回復	70
リキールボトル	回復	500
スペクタクルズ	その他	10
フレアボム	攻撃	180
ハーモニカ	楽器	28600

③さびれた武器屋

アイテム名	種類	価格
ロングソード	武器	100
サーベル	武器	300
トゥハンドソード	武器	500
ロッド	武器	10
ナックル	武器	20
バンデッドメイル	防具	200
シルクロブ	防具	20
ぶどうぎ	防具	1200
レザーヘルム	防具	20
ラウンドシールド	防具	120
レザーグリーブ	防具	100
ブーツ	防具	5
ビキニ	防具	10
スペクタクルズ	その他	10
フレアボム	攻撃	180
つるはし	武器	1200



シルヴァラント城

①スキルギルド

セット名	価格
知識関連スキルLV3	1200
感覚関連スキルLV3	300
技術関連スキルLV3	5000

②食べ物屋

アイテム名	種類	価格
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250
ぎょかいるい	食材	800

③武器屋・キクリン

アイテム名	種類	価格
フルーンソード	武器	2000
フランヴェルジュ	武器	7100
バゼラード	武器	2500
クレスロッド	武器	1200
セスタス	武器	4500
ハルバード	武器	3400
アルヴァレスト	武器	5000
スチールアーマー	防具	5200
ホーリックロウ	防具	10000
バトルスーツ	防具	10000
ねこスーツ	防具	20000
スチールヘルム	防具	1600
ファインシールド	防具	1200
シルバークリーブ	防具	2000

④道具屋

アイテム名	種類	価格
ブルーベリ	回復	50
ブラックベリ	回復	180
アクアベリ	回復	70
リキールボトル	回復	300
リザレクトボトル	回復	500
アルテミスリーフ	薬草	320
シャドウフラウア	薬草	300
ラベンダー	薬草	35
スイートシロップ	回復	200
スペルポーション	回復	1000
マイトポーション	回復	600
スティンギンボム	攻撃	200
マインドボム	攻撃	300
フレアボム	攻撃	180
ハトのえさ	その他	1
キュアストーン	その他	1000
アイアン	その他	10
スペクタクルズ	その他	10

宝物殿の
まもの
魔物を退治

トミスの町の奥にあるムー
 ほうでん
 まのたじ
 では、宝物殿の魔物退治を依
 れる。このイベントは、エン
 ムをもらうためには必ずこな
 なければいけないものだ。

に入ったらまず、宝箱を開け、器や防具を忘れず装備しよう。装備品は攻撃力、防御力ともいので、ここに現れる敵にもできるようにする。奥にいる、サキユバス対策にリザレク、トルは必ず用意しておくこと。つてしまったら宝物殿の外

A screenshot from the video game Final Fantasy VII showing a group of characters in a room. The room has a checkered floor and a large window with a grid pattern. The characters are standing in a group, and the scene is rendered in the game's signature isometric style.

原因を突き止めてはもらえないでしょう
か？宝物殿の中には強力な武具もい
くつがあります。必要であれば使っ
てもらってもかまいません。

が、装備品は持ち出せない

たから ばこ なか み かなら ひろ
宝箱の中身は必ず拾っておけ!

最強装備モードにしてあげれば装備の付け忘れもない

ラディクス

イグウィットワイガード

そうひびはどうできへんこうされました

ふき

ロングソード+1★そうけをけん

がすた

トワブシシールド トワブシスイル

たて

トワブシシールド トワブシガード

あなぬき

トワブシシールド トワブシシールド

おし

ブレードグラーブ ブレードグラーブ

そのた1

いっせおし

そのた2

つばし

こうげき

339 859

ぼうぎょ

204 204

けんしきゅう

85 125

かいり

96 96

0000

● 宝物殿というだけあって、スゴいものがゴロゴロとある

ごうかなづえを手に入れました。

装備品は借りるだけ

宝物殿には、「ううかなけん」や「ううかな
よろい」など今までと比べものにならないほ
ど強力な武器や防具がある。しかし、この装
備が使えるのはこの宝物殿内のみ。外へ出る
と、大臣に回収されてしまうのだ。回収され
た装備は再び宝箱に収められているが、ボス
を倒してしまうともう宝物殿内には入れなく
なる。残念だけど、どんな方法を使ってもこ
の装備品は持ち出せない。

⑧せっかく取つても
いりぐち かいきゅう
入口で回収される。こ
れだけあるんだから、
一つくらいくれても……

ケチ……

大臣ボルク
「ありがとうございます！宝物殿のものはきちんと返して下さいますようお願いいたします。」

ムーア城宝物殿 マップ①

※マップ上の矢印、及び英文字は、マップ同士のつながりを表します。

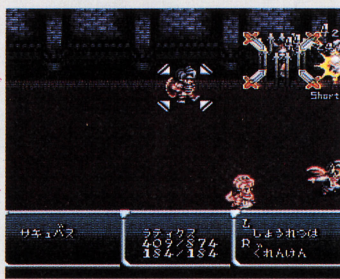
この攻撃に耐えろ!



①ラティ以外のキャラは即死確実。リザレクトボトルで回復だ!

いいだろう。

この攻撃はどこかで見たとっ...



サキュバス

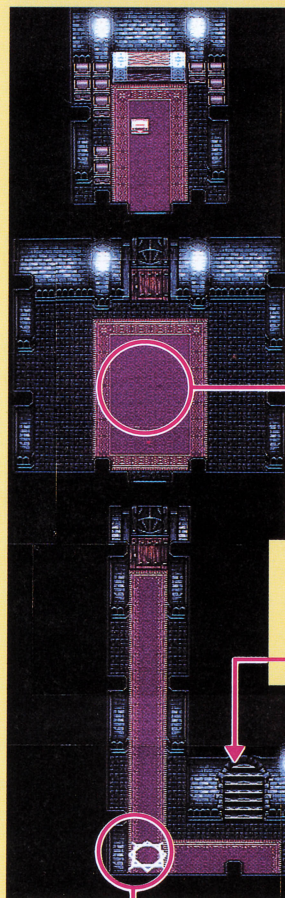
BOSS

HP	MP	弱点
25800	50	なし



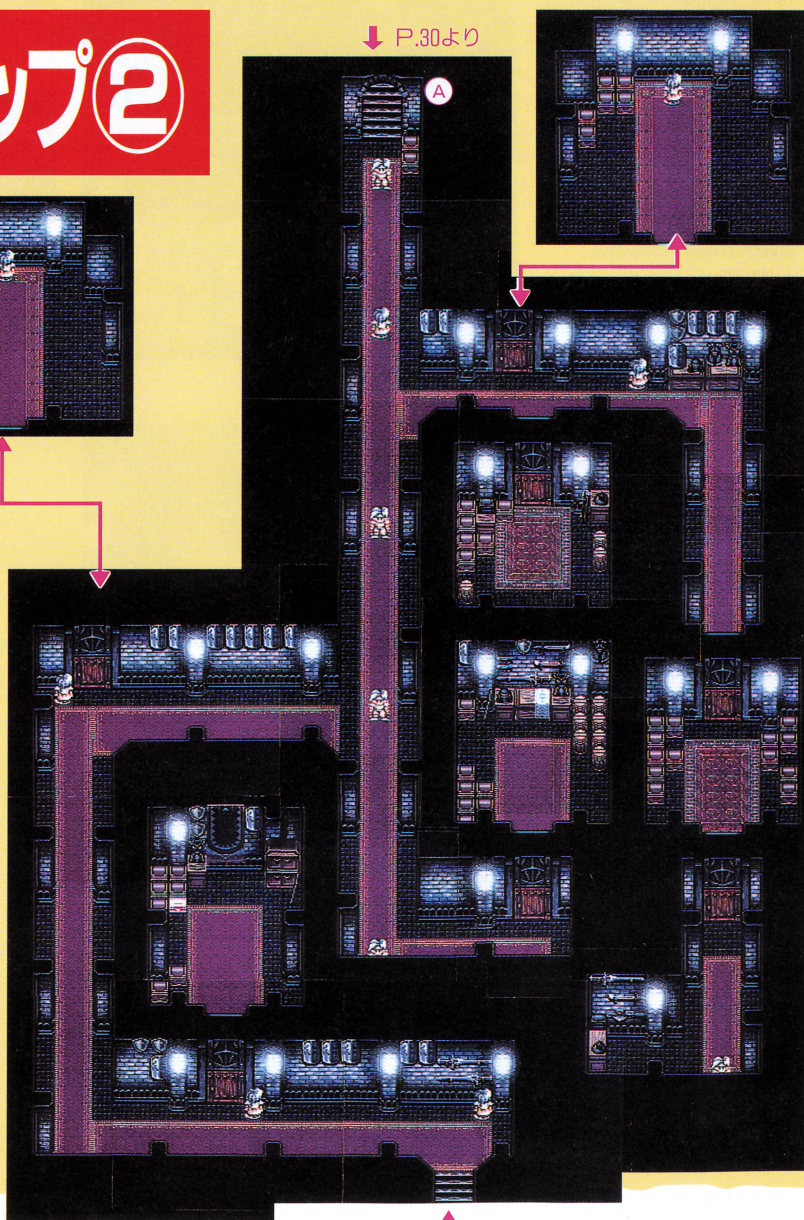
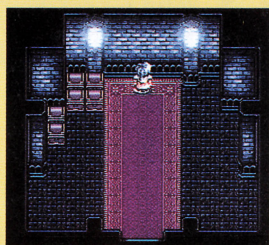
②サコはほんとにも弱い
係なくらい弱い
関

ムーア城宝物殿マップ②



ボス サキュバス

セーブポイント





③ パージ神殿に来るまえに買い物はきちんと
すませておこう。町まで戻るのはつらい

①～③ パージ神殿の奥に 新たなダンジョン

ヴァン王に話を聞いたらパージ
神殿へ。以前パージ神殿に来たこ
とがあるなら、一番奥に進めば新
たなダンジョンに行くことができ
る。来たことがないなら、開か
ない扉などのスイッチを作動させ、
奥に行くこと。パージ神殿の近く
で買い物のできる場所はないので
アイテムは先に買っておこう。

真実の瞳を求め、再びパージ神殿へ

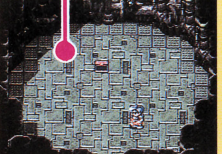
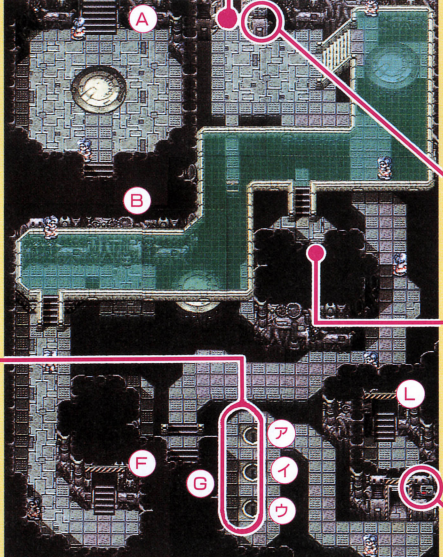
イベント進行チャート

- ① ヴァン城
- ② タートルイ
- ③ パージ神殿
- ④ ヴァン城
- ⑤ 無人島

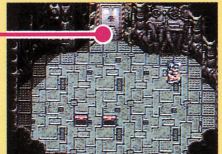
3つのスイッチ

このスイッチはそ
れぞれ上の階にある
3つの部屋の扉に対
応している。一番下
のスイッチを作動さ
せることに行けなく
なるが、セキュリティ
Rがあれば大丈夫。

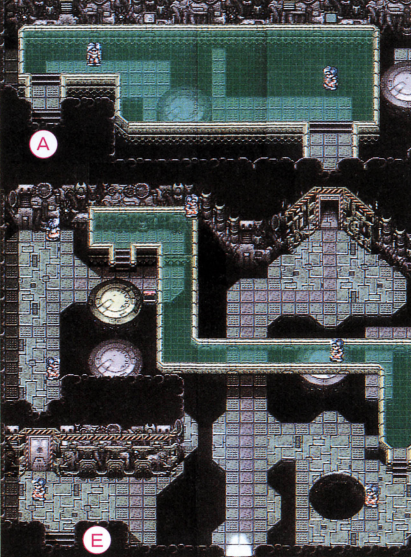
これを踏めばOK



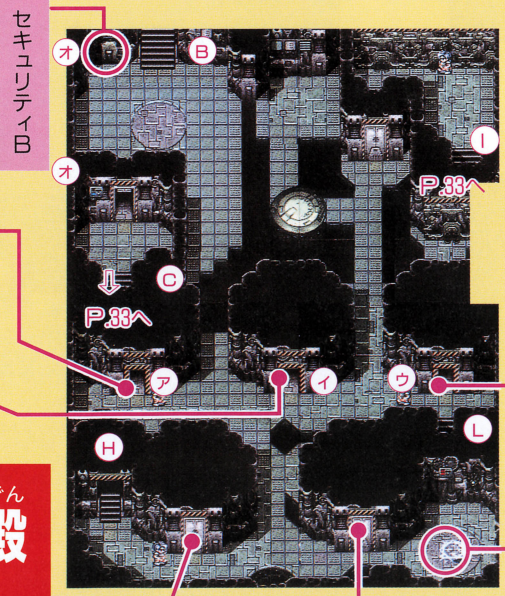
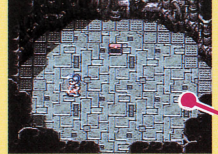
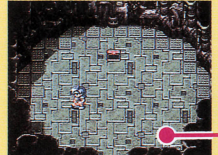
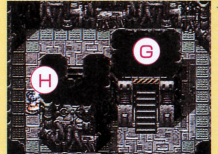
セキュリティB



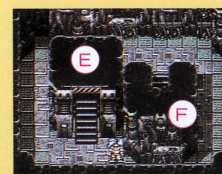
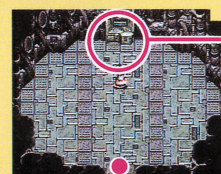
セキュリティR



↑ パージ神殿より



セキュリティB



セキュリティBを手に入れる

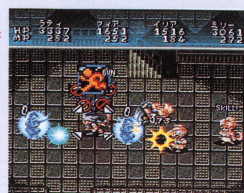
セキュリティB（以下B）を手に入れるため
には、まずセキュリティR（以下R）を先にと
っておかないとダメ。順番としては、Rを手に入
れる→Bのある部屋の入口のスイッチを作動
させる→Bを手に入
手という流れに
なる。これはR
のとくと同様、
奥にあるコンピ
ュータを調べれ
ば手に入る。こ
れで青色に光つ
ているパネルの
ある扉を開ける
ことができて、
真実の瞳のある
場所へ行けるよ
うになる。

ここを調べれば手に入る。くれぐれも取り忘れないように

パージ神殿 さいしんぶ 最深部 マップ①

このモンスターに注意

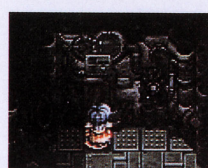
要注意の敵はデューエルシエIP。正面からの物理攻撃はダメージを受けないという強敵だ。必殺技か攻撃魔法で対応し、端に追い詰められないよう気をつけよう。



●逃げるというのむひとつの手段。強いしねえ！

セキュリティR

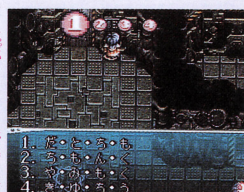
部屋奥にあるコンピュータを調べれば手に入る。分りにくい、見逃してしまわないように。



●このパネルに反応する

パスワード入力

真実の瞳を手に入れるための最終ポイントがここ。扉の前でイリアの話をよく聞いていれば、答えは自ずとわかるはず。ちなみに兜とはメッシーズの最初の文字のこと。4文字つなげれば完成だ。

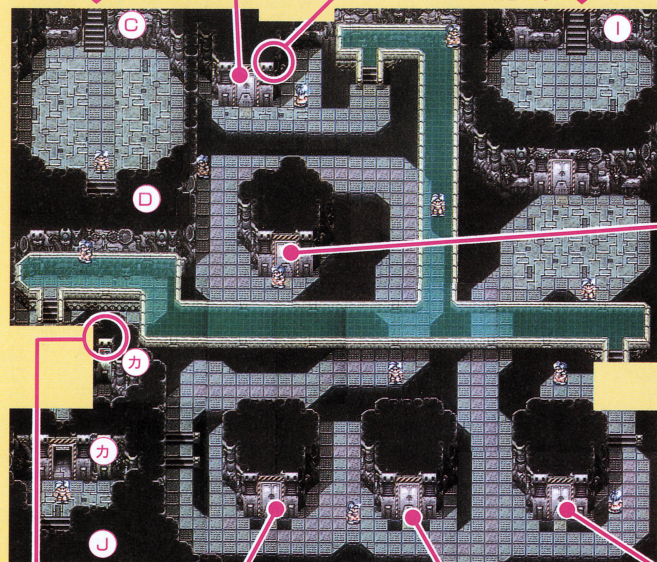


●失敗しても、入力は何度でも可能なので安心

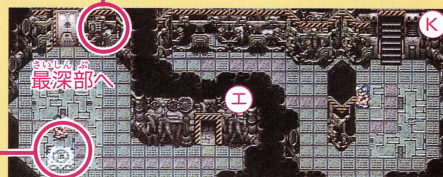
セキュリティB

P.32より ↓

P.32より ↓

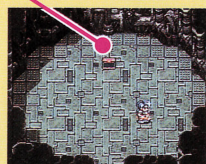
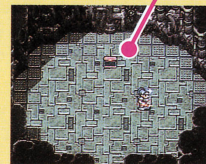


セーブポイント



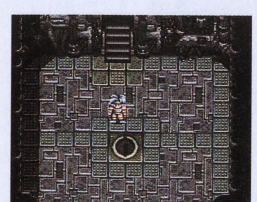
最深部へ

セキュリティR

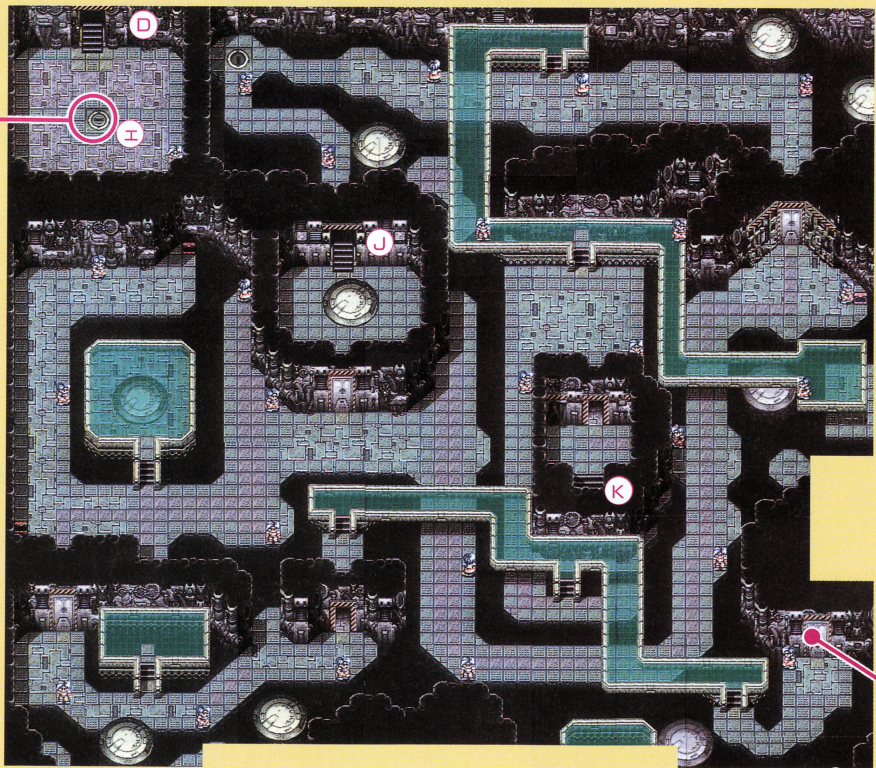


スイッチを踏む

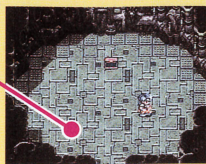
この部屋には一見何も無いようだが、床にネジのようなスイッチがある。このスイッチは踏むことで真実の瞳のある部屋への扉(記号D)が開くようになっている。作動したかどうかは、スイッチがネジのように動くので、それを見ればわかるぞ。踏みわると、長い道のりをここまで戻ってくるハメになる。



●ここまでたどり着ければ、神殿クリアは目前！



パージ神殿最深部
マップ②



シルヴァラントから出発だ



いきなり魔物が出現する！

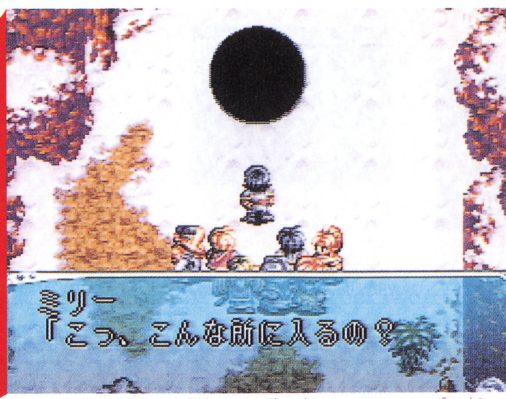


まずはヴァン王国に戻ってくる

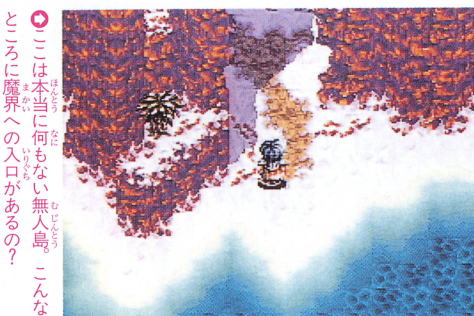
パーティ神殿で真実の鐘を手に入れたら、再びヴァン城に戻ることに。いよいよ魔界に突入しようというときに魔物が城の中に入ってくるが、ここでは戦闘にはならない。そのイベントが終わった後に魔界に向かうことになる。魔界への入口はシルヴァラントの南にある無人島にある。ここには



魔界の扉が！



ついに開く魔界への入口。この先に待つものはどんな化け物か



ここは本当に何も無い無人島。こんなところに魔界への入口があるの？

シルヴァラントの港からしか行くことができないぞ。船で無人島に着き、先に進むとロキスが真実の鐘を使い、魔界へ入った後でも後戻りはできる。で、「まだギツイかな」と思ったらシルヴァラントあたりでレベルを上げて、再び魔界を目指すのがいいだろう。

がんばるぞー



ティニークのしゃべり方はすごくカワイイのだ！

仲間に入れてもソンのない。彼は戦に好ましいぞ。

ティニークが仲間になる



シルヴァラントの店ならだいたいのはそろそろ。港も近く、便利なところ

魔界で買える物が買える場所。魔界で買える物が買える場所。魔界で買える物が買える場所。

魔界には強敵がいっぱい。装備などもそれなりのものをそろえるために、ここにいる人なものが準備できる場所を紹介するぞ！



シルヴァラント王にもったエルダーキーはここに入るのに必要なもの

シルヴァラント城の東にある遺跡。シルヴァラント城の東にある遺跡。シルヴァラント城の東にある遺跡。

シルヴァラント城の東にある遺跡

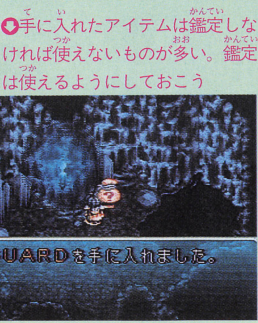


魔界に入る直前のレベルなら、こんな敵ははきりって、メジャー

ムーア大陸のメトックス山のどこかに遺跡が隠されている。この遺跡はシウスからも話が聞けるので場所を知っている人もいるだろう。場所はそれらしいところがあるのですぐ分かるはず。遺跡の中



ここでマーヴェルに関わるイベントが始まる。セーブしておいたかな？ それなら安心だけど…



手に入れたアイテムは鑑定しなれば使えないものが多い。鑑定は使えるようにしておく

関係するイベントを見るのができる。くわしい説明はできないが、セーブはこまめにしておくことをオススメする。しておかないと、きつと後悔することになる。

ボスもいるぞ！



デカイウサギも登場。その先にはお宝がある

には「ドワーフソード」や「ドワーフガード」といった、売っている武器、防具より強力なものがいくつかある。敵も弱いので、ラクに手に入るぞ。

便利なシステムは有効に活用



特に有効なものは

『スターオーシャン』をもっとも特徴づけているシステムとして、「アイテムクリエーション」がある。回復アイテムや、武器、装飾品など、さまざまなものを、原料となる素材から作りだすこのシステムをいかに活用するかで、ゲームの面白さ、難易度というものがガラッとかわってしまうのだ。ここでは、その中でも特に「これは便利」というものをピックアップして紹介していくぞ。

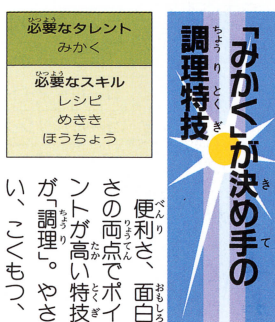


○特技レベルが高いほうが、おいしい食べ物ができるのは当然。でも失敗はならない



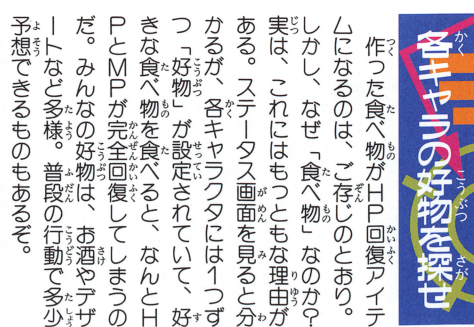
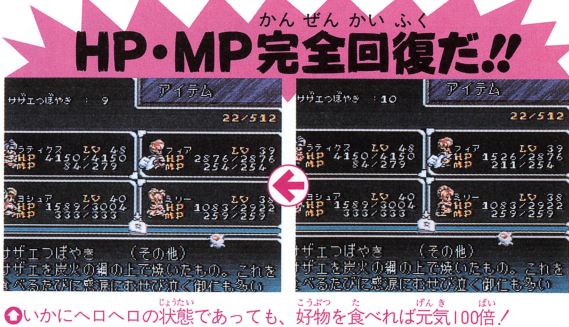
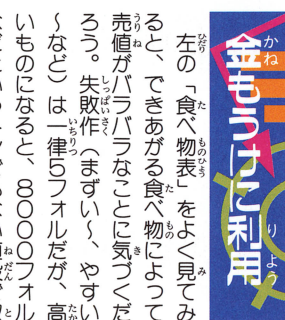
○素材を5つから選ぶ。あとはレベルと確率でできあがりが決まる

「材」は素材を意味しているよ。くだもの、にくるい、ぎよかいの、の5つの素材から作られる食べ物、HP回復アイテム（戦闘中は使えない）として利用できる。HPの回復は、最大HPに対する％で表される。また、表中の「材」は素材を意味しているよ。



「調理」で作ることができる食べ物							
材	名前	回復率	売値	材	名前	回復率	売値
くだもの	シャーベット	10%	50フォル	やさしい	まずいシチュー	1%	5フォル
	アップルパイ	25%	60フォル		ロールキャベツ	30%	160フォル
	オレンジシェイク	15%	100フォル		サラダ	22%	175フォル
	フルーツケーキ	40%	250フォル		シチュー	36%	260フォル
	ワイン	32%	5000フォル		ホイコーロー	35%	300フォル
こいへん	かたいステーキ	1%	5フォル	こくもつ	せんそうゼリー	40%	1000フォル
	ハンバーグ	32%	100フォル		まつたけポイル	10%	1500フォル
	ステーキ130	35%	250フォル		さんぞうしゅ	1%	5フォル
	ユッケジャン	30%	450フォル		いちのくら	30%	500フォル
	ステーキ240	38%	500フォル		せんちゅう	30%	700フォル
れいご	エスカルゴ	5%	500フォル	くだもの	やえがき“む”	30%	2000フォル
	ぢどりくしやき	15%	1500フォル		たまのひかり	30%	3000フォル
	やすいさしみ	1%	5フォル		びじょうぶ	30%	5000フォル
	えびフライ	10%	50フォル		シーフォンチュー	30%	6000フォル
	シーフードスパ	30%	260フォル		こくりゅう	30%	7000フォル
れいご	サザエつばやき	10%	400フォル	くだもの	おムスビ	30%	100フォル
	たいさし	20%	740フォル		まずいデザート	1%	5フォル
	とろ	2%	800フォル		からいケーキ	1%	5フォル
	おおとろ	3%	8000フォル		フルーツパフェ	20%	30フォル

左の「食べ物表」をよく見てみると、できあがる食べ物によって売値がバラバラなことに気づくだろう。失敗作（まずい、やすいなど）は一律5フォルだが、高いものになると、8000フォルなどというトンでもない値段で取引引きしてもらえるのだ。ぎよかいのいは元値もわりとするので、8000フォルといつても元値の10倍くらいのも。しかし、やさしい、くだものなど比較的に安い素材からも、10000フォル以上の売値の食べ物ができる。この元値との格差を利用して、お金を稼ぐのがけっこうイケるぞ。



「細工」で作ることができるアイテム

原料	できるアイテム	売値	アイテムの効果
ルビー	ルビーベルシャ	1500フォル	ルビーでできたカワイイねこ
	シールドリング	600フォル	敵の直接攻撃ダメージが1/10になる。破壊確率30%
	バーサクリング	900フォル	戦闘中、常に「怒り」状態になる。防御力は1/2になる
	フレアリング	900フォル	敵の炎系攻撃呪文のダメージを50%の確率で無効化する
サファイア	ネックレス	250フォル	回避値+1
	アクアリング	960フォル	敵の水系攻撃呪文のダメージを50%の確率で無効化する
	フィートシンボル	1400フォル	ATK、HITのステータス値が上昇する戦士の紋章
	バラライチェック	1600フォル	敵の麻痺攻撃を70%の確率で無効化する。破壊確率5%
ゴールド	ゴールドアイドル	382フォル	金製の人形
	ゴールドリング	1750フォル	金製の指輪
	ゴールドブローチ	2625フォル	金製のブローチ
	ストーンチェック	1700フォル	敵の石化攻撃を70%の確率で無効化する。破壊確率10%
シルバー	シルバーアイドル	286フォル	銀製の人形
	シルバーリング	50フォル	アンデッド系の敵からダメージを受けなくなる。破壊確率5%
	シルバーアーク	7フォル	防御値+1
	ポイズンチェック	1400フォル	敵の毒攻撃を70%の確率で無効化する。破壊確率2%
スタールビー	スターリング	1250フォル	星域の呪文を50%の確率で無効化する
	スタークレスト	5000フォル	MPの最大値が30%上昇する
	スターネックレス	5000フォル	呪文の詠唱時間が1/2になる
	プロテクトリング	600フォル	敵の直接攻撃を無効にし、その攻撃分のHPを回復。破壊確率30%
グリーンベリル	タリスマン	760フォル	防御値が10%上昇する
	クラウン	2000フォル	防御値+1
	フェアリリング	1400フォル	MP消費が1/2になる
	エメラルドリング	1400フォル	MP消費が2/3になる
ムーンナイト	ルナテックリング	300フォル	あらゆる攻撃のダメージを無効化する。戦闘中は常にビヨリ状態
	ルナタリスマン	1000フォル	HPの最大値が30%上昇する
	ルナタブレット	1000フォル	MPの最大値が30%上昇する
クリスタル	カエル	50フォル	防御値+1
	リフレクトリング	500フォル	敵の呪文攻撃を無効にし、その攻撃分のHPを回復。破壊確率30%
	レジストリング	500フォル	敵の攻撃呪文のダメージが1/10になる。破壊確率10%
ダイヤモンド	ブローチ	1250フォル	中央にダイヤモンドをあしらったアクセサリ
	リバースドール	1000フォル	装備していると行動不能から即復活できる。破壊確率99%
	ブリティアアイドル	2500フォル	ダイヤモンド製のカワイイ人形
	パープルミスト	500フォル	戦闘から逃げる速度が30%上昇する
オリハルコン	レビテートリング	7フォル	?
レインボーダイヤ	?	?	?

これらはあくまで代表的なもの。全部ではないので、もっと試してみよう。ちなみに、アイアンの方はほかと重複するのではぶかせてもらった。

「細工」には「きょうなめびさき」のタレントが絶対必要。また、特技レベルも、少なくとも7以上にしておかないとうまくいかないので、ゲームに登場するルビー、サファイアなどの鉱石は、いろいろな装飾品(武器、防具以外の装備品)の原料になる。「細工」によってできる装飾品には、それぞれボーナス効果があり(ないものもあるが)、特に戦闘においてラティたちを助けるサポートするはすだ。

「細工」で便利な装飾品を作ろう



○レベルが低いうちは、こんな変なモノばかり。ま、それはそれで面白いんだけど、ねえ

装飾品が発揮するボーナス効果は、HPやMPの最大値を増やしたり、敵の攻撃を無効化するものなどさまざま。戦闘中そのひ弱さ(肉体的に)ゆえにやられやすい魔法使い系のキャラにとって、これほど心強いものはない。特にミリーは強力なものを装備させ、敵の脅威から守ってあげよう。また、キャラによっては初めから装飾品を1つ装備している場合もあるのだから、装備するものの選択は慎重に。

MP・INT 関係を重視

かん けい じゅう し

アイテム

×レリオン・ローヤ	1	×リグドール・ローヤ	1
×スカーレット	1	×スカーレット	1
×スカーレット	1	×スカーレット	1
×スカーレット	1	×スカーレット	1
×スカーレット	1	×スカーレット	1
×スカーレット	1	×スカーレット	1

スキル

フェアリリング (装飾品)	MP消費を1/2にする指輪
---------------	---------------

○MP消費量が半分になるなんて、うれしいっ！ スキルレベルを上げれば、ほかのステータスもアップ

○ちなみに、アイアンからは「細工」でポイズンチェックとストーンチェックができる



安価なアイアンを元に

錬金

アイアン	120
アイアン	120
アイアン	120
アイアン	120
アイアン	120
アイアン	120

クリエーターの店

アイアン	120
アイアン	120
アイアン	120
アイアン	120
アイアン	120
アイアン	120

○貴重な鉱石 (宝石) ほどできにくい。根気よく作ってこう

「錬金」を使って「錬金」の素材となるのは同じ鉱石のアイアン(鉄)。値段は10フォルと非常に安いので、これを利用して手はない。ただし、これも「マナのしゆくふく」のタレントがないと役に立たないぞ。

「錬金」を使って「錬金」の素材となるのは同じ鉱石のアイアン(鉄)。値段は10フォルと非常に安いので、これを利用して手はない。ただし、これも「マナのしゆくふく」のタレントがないと役に立たないぞ。

「カスタマイズ」は特定の武器

「カスタマイズ」の特技は、「刀鍛冶」で作られた特定の武器だけをさらにパワーアップさせるものだ。だから、ふつうに作った武器では、カスタマイズの対象にもならない。強い武器、貴重な鉱石、そして強運がそろったとき、カスタマイズで最強武器が……



○なかなか、対象になる武器は作れないぞ



○「刀鍛冶」はスミスハンマーが1回ごとに必要

スミスハンマーがいるよ

「刀鍛冶」の特技は、一定レベル以上の強力な武器は、この「刀鍛冶」で作らないと手に入らないと思っ
ていい。しかし、この特技がまた
フセモノで、成功確率がほかのア
イテムクリエーションに比べてか
なり低い。特技レベル8くらいじ
やないと、あまり成功しないぞ。

必要なタレント
なし

必要なスキル
こうぶつがく
キャスト

刀鍛冶はレベル10
になっても難い

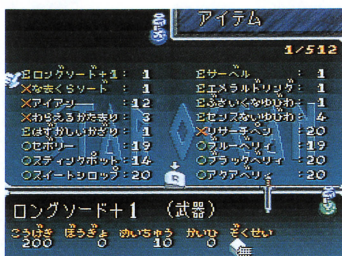
さらに、刀鍛冶を1回行うごとに
スミスハンマーを1つずつ消費す
る。ハンマーは売っている店が少
ないので、買った町で鍛冶れ！

ダメだ、こりや



なまくらソードができました

アイテム作成中



○「刀鍛冶」で+1になったロングソード。

名前は+1でも攻撃力はケタ違いに高くなる

レベル7が限界

○楽できるのはレベル7まで。結構便利でしょ



鉱物学（こうぶつがく）
鉱物や宝石についての知識

必要なタレント
ぶんざい

必要なスキル
ぶんびつ

「意外に役立つ」
「執筆」の威力

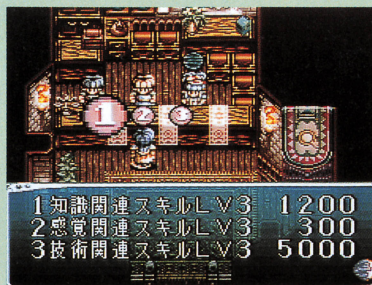
「執筆」は、左の表にある16のスキ
ルをレベルアップさせる本を書
くことができる。これを使えば1
冊1レベル、最高7まで上げるこ
とができるのだ。ただし「執筆」
できるのは、本人がレベル1以上
になっているスキルだけだから、
前もって振り分けておこうね。

「執筆」で上げることができるスキル

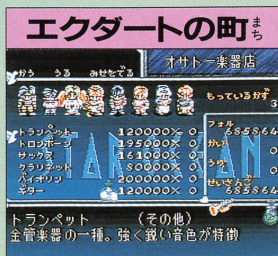
せいぶつがく	やくそうがく
せいしんがく	こうぶつがく
どうぐちしき	レシピ
オタマジャクシ	ようせいろん
めきき	クラフト
ほうちょう	えんそう
デッサン	ぶんびつ
キャスト	かがくぎじゅつ

レベル3	レベル2	レベル1
ようせいろん せいしんがく ピエティ	どうぐちしき オタマジャクシ せいぶつがく	やくそうがく こうぶつがく レシピ
レベル3	レベル2	レベル1
きのうび でんぱ どりよく	きけんかんち あそびどころ こんじょう	めきき びてきかんかく にんたい
レベル3	レベル2	レベル1
かがくぎじゅつ えんそう キャスト	クラフト ぶんびつ ちょうきょう	ダッシュ ほうちょう デッサン くちぶえ
レベル3	レベル2	レベル1
リンクコンボ はやくち	はんげき フェイント れんき	しょうげきは しんくうは めくり

スキルギルドで売っているセットの内容



○シナリオ攻略部分の、町のお店リストを参考に



○この町にあるのは楽器専門店だ。
「音楽」の特技にはココが便利だよ

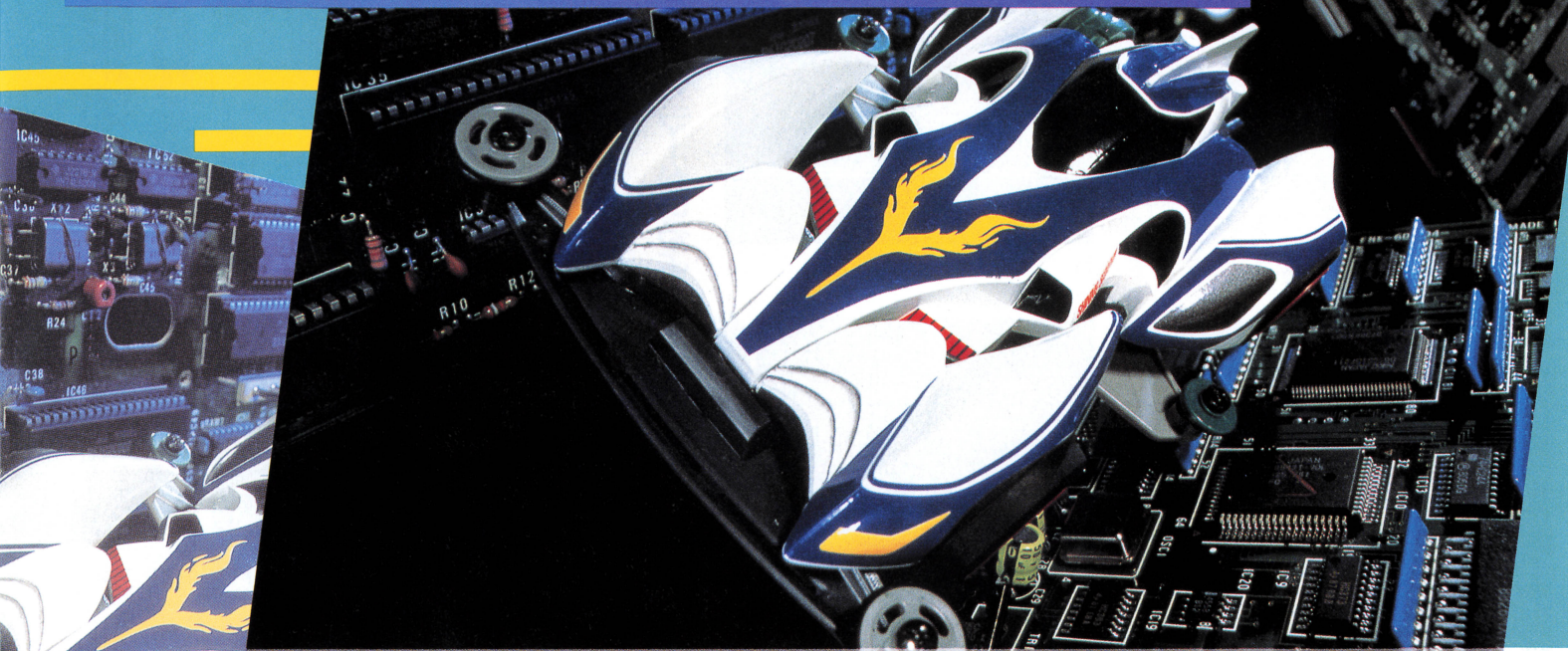


○その名も「クリエイター」の
店。特技発揮に必要なものはココ

「買い物は
効率良くな

専門店を利用するのもいいぞ。
今回は、ついでにスキルギルド
のセリ内容掲載するので、ス
キルを買うときに参考にしよう。

その名はシャイニングスコーピオン



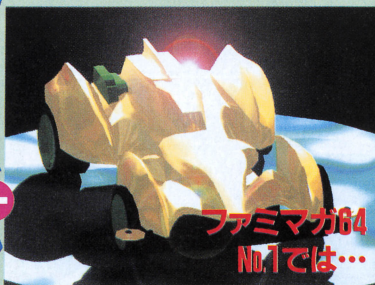
プレイヤーはセイバー600から
マシンをチェンジして

同じマシンを2人が組み上げたとしても、作った人によってスピード、コーナリングなどの性能が違ってくる「ミニ四駆」。ましてや、G・U・Pの付け方・カラーリングだけで、世界に1つしかない自分だけのマシンを作り上げることが可能なものこの世界のおもしろい部分でもある。そんな世界を完全にシミュレートさせるべく、着々と開発が進行中の「ミニ四駆」の最新情報をチェックだ!! まずは上の写真をじっくりと見てほしい。この独特のフォルムを

持つマシンこそが、君たちがゲーム中で走らせることになるマイ・マシンの「シヤイングスコーピオン」なのだ。さらに左で紹介している写真が、あの土屋博士から夢マシン（シャイニングスコーピオンのこと）を授けられている決定的瞬間をカメラに収めたものなんだ。よく見てみると、ここは佐上模型店（店長のお店）の中。セイバー600からシャイニングへと、どのように入手することになったのかを、左ページでさつきく説明しよう。



けっ てい てき しゅん かん
決定的瞬間をスクープ!!



上のイメージCG画面が左の実車に

ピツワリ仰天情報その①。なんと、シャイニングスコーピオンのゴールドボディがもらえちゃうのだ。方法は簡単。予約キャンペーンのお店に行つて予約をするだけ（詳細は本誌のP48を参照）。そこで予約スタンプを押してもらい、あとは発売日になつたら商品受取と同時に受取スタンプを押してもらうんだ。あとはスタンプを2つ押してもらつた用紙をアスキーに送れば、全員にもらえちゃうんだ。これでゲームでもサーキットでもみんなレディ・ゴー! だね。

予約特典
ゴールドボディが
もらえちゃう!

レッツ エンド ゴー いっしょ はし
烈&豪と一緒に走るプレイヤーマシン!!

よん く
三二四馬区



アスキー 12月6日発売予定 9500円

SFC

シミュレーションRPG
24M

バックアップ(セーブ数未定)

ターボファイルツイン

少しずつではあるが、ゲームの美
 体が見え始め、予約するとゴール
 ドボディがもらえるなど、現実と
 ゲーム部分がクロスしてきた『三
 二四馬区』にレディー・ゴォー!

○ブラックセイバーの持ち主は彼なのか



イメージCG



○リヤウィングが特徴のセイバー600

**ブラックセイバーを倒し、
新マシンをゲット**

セイバー600というマシンで
 レースに参加している主人公の前
 にブラックセイバー(漫画やアニメ
 メダと黒沢君のマシンだが)が
 出現。この頃、土屋博士はシャイ
 ニングを託せる少年を探してい
 た(この辺りが烈や豪のセイバ
 ーとの出会いと似てるよね)。そし
 て、ブラックセイバーに勝利した
 主人公を目撃して、博士は君にシ
 ヤニングを授ける決心をする
 といったストーリーなのだ。

**ブラックセイバーを
スっちぎるんだ!!**



○このレースのあと、店長の店でシャイニングスコーピオンをもらうことになる。果たして、それはいつなのか

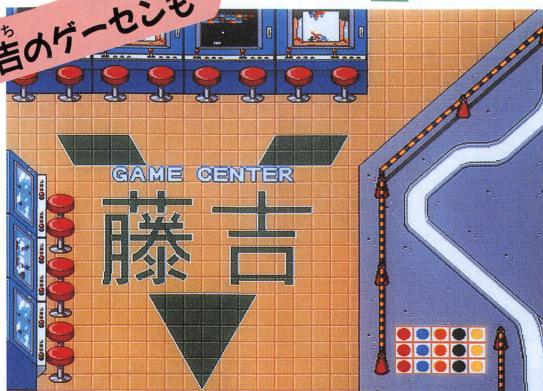


○スタートで出遅れたセイバー600。
 がそこはそれ 盛り上げるための演出さ

○デッドヒートを展開中。最後のスト
 ートで勝負だ。いっけえ俺のセイバー!

とうきち藤吉のゲーセンも

○三國藤吉のバトルもあるのだから、となりのコースは変幻自在？



○シャイニングへ入手後も土屋博士は登場する



○チー子はいじり...



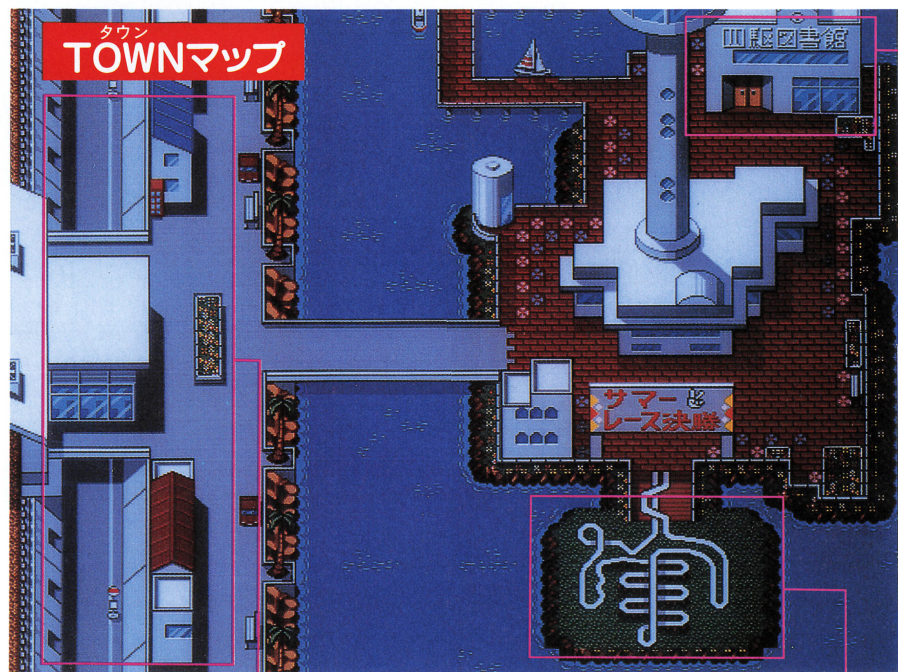
○そういえば、二郎丸のマシンって何？

町から町へと移動しながら、レースをしていくのがこのゲームの基本コンセプト。システムは従来のRPGのように町中で情報を収集していくRPGモードとライバルたちと戦うレース場のバトルモードに分かれているんだ。

RPGモード

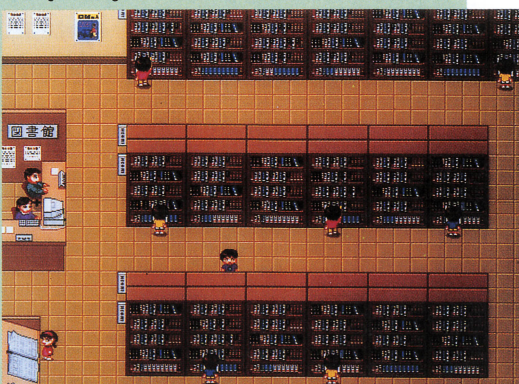
情報満載のRPGモード。町の中はもちろん、舞台はアニメ大ヒット中の原作は漫画「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」となっている。ここには、藤吉のゲームセンターや佐上模型店までもが存在する。注目すべきは、ミニ四駆のとなり何でもわかる「ミニ四駆図書館」。パーツやシャーシのこともとより、各キャラクタのこともでがわかるそう。

RPGモードでストーリーを進め、バトルモードでライバルと勝負する



ミニ四駆図書館

ゲーム中の目玉的存在の図書館。ずらりと並んだ本から想像できるように、ミニ四駆の情報がぎっしりと詰まっている。パーツやシャーシのデータはもとより、ライバルのマシデータまで判るらしい。もちろんキャラクタのことも判るようだが、FM64はあるのかな。



○左下にある新聞が気になるよね (ミニ四駆NEWS?)



ショップ SHOP・etc

代表的なのはやはり、屋博士の親友「タモツ・佐上く」といふのだが店長の「こと」が経営する模型店。他には、デパート・学校なんかがあらしい。

○JUNもレースに参加するのだろうか



○屋上レースは当たり前だね

サーキット

TOWNマップ中サーキット(レース会場)はこんな感じで表示される。スプリング・サマーと全日本選手権も開催され、左ページで紹介している特別なコースは秘密の場所ですレースが開催されているかもしれないね。他にはビルの上やSHOPなどで開催されるみたいだ。

●ベストなコースセッティングはミニ四ファイターが実況でいってくれるぞ



ここでも ブロックンギガント
安定した走りで1位をキープ!
上手なローラーセッティングだ!

イメージCG



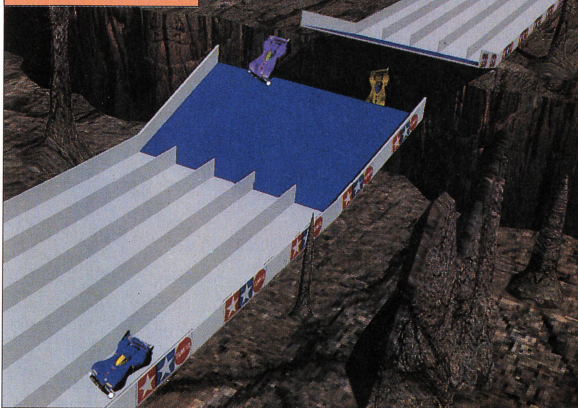
●すべてのコースは5連となっている

バトルモードの コースは12種類

いかにパーツ選択に力をいれても、コースに合ったセッティングをしなければ意味がないことは、現実のレースでもゲームのレースでも同じこと。ということで、イメージCGをもとにここでは各コースのポイントとなる部分に着目してみる(ちと、気が早いかな)。コースはミニ四駆全日本選手権でなじみの公式コースのほか、現実にはなれした氷や砂漠を走るコースが用意されている。まさに、セッティングの腕の見せ所といった感じで燃えるよね。

ジャンプ台の下は産“鍾乳洞コース”

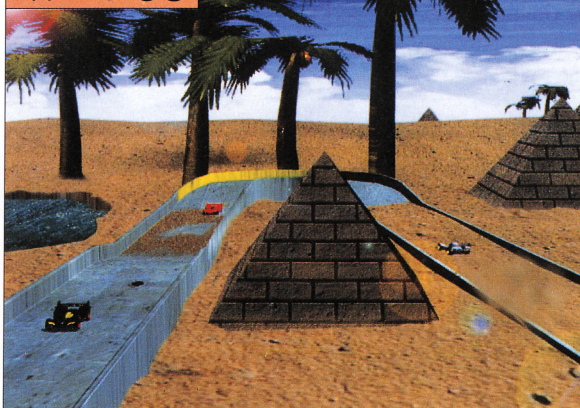
イメージCG



ジャンプ台が存在する鍾乳洞コース。ジャンプ前のスピードと着地後の安定性がポイントか。テクニカルコースとのウワサも。

砂塵が視界を塞ぐ“砂漠コース”

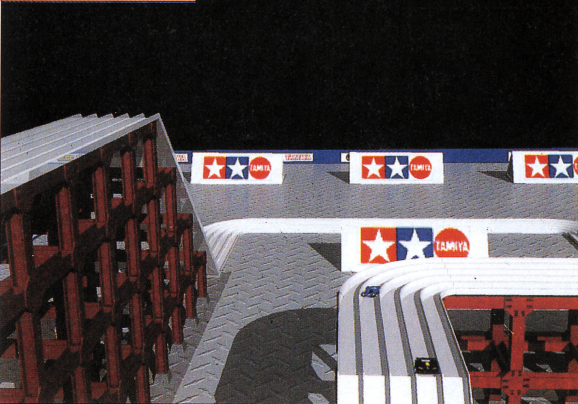
イメージCG



ピラミッドが印象的な砂漠コース。砂によるグリップ力の低下と風によるダウンフォースをいかにして稼ぐかがカギになる?

トルクパワーが唸る“鉄筋コース”

イメージCG



高低差が激しい鉄筋コース。登坂能力もさることながら、ダウンヒル中のマシンを安定させる事も重要になるに違いない。

グリップ力が命“氷上コース”

イメージCG



路面がアイスバーンの氷上コース。グリップ力が0に近いコーナーをスムーズな走りて切り抜けるかどうか勝負の節目?

おれ ②俺たちみんなハタチ過ぎ

●今回はブロックンギガントの模倣です(たぶん)



●6月×日 俺はすでに蚊帳の外。64編集部K村のスパニアップスに迫る。俺はすでに蚊帳の外。●6月×日 Y本の勢いますます加速。趣味の悪いVFXが最速に。Y本、ついにブロックンギガントに魔の手を伸ばす。ほかの連中も現在、ブロックンギガントに夢中。全員ハタチ過ぎ。こんなでいいのか!

不定期連載

ファミマが64の ミニ四駆日記②

●6月×日 あいも変わらず死ぬほど遅いブラッックセイバーに業を煮やして、鷹羽リョウのネオトライダガーZ MCを購入。適当にグレードアップしただけなのに、猛烈に速い。ふと、レーサーズボックスの中で埃をかぶるブラッックセイバーを見ていたら泣けてきた。●6月×日 ミニ四駆の輪、止まることを知らず。仲のいい友達をミニ四駆に引き込み、しめしめと思っていたら、PS MagのY本もいつの間にか仲間入りしていた。ヤツはかつてラジコンをブイブイいわせていたツフモノとか。なんとなく危機感を感じる。●6月×日 お約束通り、Y本のピークスパイダーが鮮やかなデビュー。64編集部K村のスパニアップスに迫る。俺はすでに蚊帳の外。●6月×日 Y本の勢いますます加速。趣味の悪いVFXが最速に。Y本、ついにブロックンギガントに魔の手を伸ばす。ほかの連中も現在、ブロックンギガントに夢中。全員ハタチ過ぎ。こんなでいいのか!



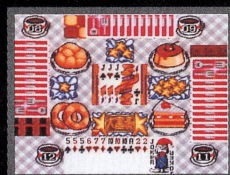
任天堂スーパーマリオクラス推奨ソフト

SUPER FAMICOM®

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



ワクワクキャンペーン
7月19日から
8月末まで実施

好評発売中 5,800円 税別

「スーパートランプコレクション2」で **NINTENDO 64** 100台プレゼント!

■プレゼント賞品

A 賞
任天堂「NINTENDO 64」
100台



B 賞
全国共通ゆうえんち券5,000円分
30名様



C 賞
新潟県南魚沼産・コシヒカリ10kg
10名様



D 賞
人気声優 桜井 智
オリジナルテレフォンカード
300名様



■応募方法

SFCソフト「スーパートランプコレクション2」外箱の折り返し(SHVC-AQKJ-JPNと書いてある部分)2枚を1口としてハガキに貼り、希望賞品名・郵便番号・住所・氏名・年齢・職業をご記入の上、ご応募ください。

■宛 先

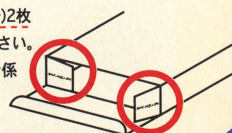
〒169 東京都新宿区大久保3-14-8 新宿北郵便局留め 爛ボトム アップ ワクワクキャンペーン係

■キャンペーン期間

1996年7月19日～8月末日(当日消印有効)

■当選発表

賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。



株式会社 ボトム アップ 〒169 東京都新宿区高田馬場3-28-9 荒井ビル3F TEL.03-3371-9549
ホームページへのお問い合わせは <http://www.ifnet.or.jp/~b-up/>

ランキング

人気がゲームは？売られてるゲームは？
知りたい情報が一目でわかる！！

『スターオーシャン』、大きくポイント伸ばす

あいかわらず、『ドラゴンクエストIII』がトップ。前回よりさらにポイント伸ばしている。集計が発売日直前であった『スターオーシャン』だが、僅差で2位に終わった。情報の露出度が高い『スターオーシャン』でも、『ドラゴンクエストIII』を追い越せなかったようだ。フアンは、『ドラゴンクエストIII』への期待の大きさはかなりのもの。この先この人気を越えるソフトは当分ないと思われる。そのほかでは、『牧場物語』が注目される。発売延期のためいったんポイントを下げていたが、ここに来て、まだ順位を上げてきた。爆発的な人気になることは考えられないが、8月の発売日まで順調にポイント伸ばしていきそう。また、ゲームボーイポケット本体が発売されて、『風のシレンGB』も今後がかなり期待できそうに感じだ。

★今回のトップ3★

- 1 スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
ポイント伸ばし独走状態。この勢いは当分続きそう
- 2 スターオーシャン
前回のほぼ2倍のポイントを獲得し、2位に躍進
- 3 マリオカート64
N64のソフトの最高位。やはりマリオの人気がすごい



…もれそうなんだ。
はやく かなろうぜ」

操作性も工夫されているGB版。
内容的にもSFC版に劣らない？

今回の注目作

ゲームボーイポケット本体より発売が遅れてしまった『風のシレンGB』。しかしポイント順調に伸びている。ゲームボーイならではのシレンに期待大。

Reader's Request TOP 30

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
1	1	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	未定・未定	394
4	2	★スターオーシャン	SFC	エニックス	7月19日・8500円(別)	343
2	3	マリオカート64	N64	任天堂	11月未定・9800円(別)	184
5	4	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	9月下旬・7800円(別)	168
11	5	牧場物語	SFC	バック・イン・ビデオ	8月9日・7800円(別)	101
3	6	★実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	7月19日・7500円(別)	95
10	6	不思議のダンジョン 風のシレンGB-月影村の怪物-	GB	チュンソフト	9月未定・3900円(別)	95
6	8	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	93
14	9	MOTHER3(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	91
7	9	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	8月2日・8200円(別)	91
12	11	ゼルダの伝説64(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	77
17	11	★シムシティJr.	SFC	イマジニア	7月26日・8200円(別)	77
8	13	★スーパーマリオ64	N64	任天堂	6月23日・9800円(別)	61
15	14	金田一少年の事件簿(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	59
25	14	★エナジーブレイカー	SFC	タイトー	7月26日・7980円(別)	59
13	16	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー	SFC	アスキー	12月6日・9500円(別)	57
24	17	スーパーパワーリーグ4	SFC	ハドソン	8月9日・7980円(別)	48
23	17	★スーファミ専用 SDガンダム ジェネレーション 一年戦争記	SFC	バンダイ	7月26日・3980円(別)	48
28	19	ウィザードリィ・外伝IV	SFC	アスキー	9月20日・9800円(別)	46
9	19	★海のぬし釣り	SFC	バック・イン・ビデオ	7月19日・7800円(別)	46
22	21	同級生2	SFC	バンプレスト	11月未定・7980円(別)	40
39	22	★スーファミ専用 SDガンダム ジェネレーション グリプス戦記	SFC	バンダイ	7月26日・3980円(別)	34
26	22	熱闘サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	GB	タカラ	8月23日・4500円(別)	34
35	24	ああっ女神さまっ	SFC	ケイエスエス	未定・10800円(別)	30
35	25	ドラゴンナイト4	SFC	バンプレスト	11月未定・7980円(別)	26
21	26	カービィのエアライド	N64	任天堂	12月未定・9800円(別)	20
—	26	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	未定・未定	20
16	28	ボンバーマン64(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	18
47	28	★アースライト ルナ・ストライク	SFC	ハドソン	7月26日・7980円(別)	18
31	28	G・O・D	SFC	イマジニア	未定・未定	18

*Reader's RequestはNo2のアンケートハガキ1000通を7月16日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo3の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

前人気

読者評価

売り上げ

ファミマガ読者が
新作ゲームを
スルドく評価

リーダーズ
**Reader's
Ranking**
ランキング

'96

今回の対象ゲームは、全部で9本。前号よりも3本多いソフトが対象となっている。そのなかで、注目されるのは『す〜ば〜なぞぶよ2 ルーの鉄腕繁盛記』か。おなじみの落ち物パズル『ぶよぶよ』を問題クリア形式にした『なぞぶよ』のシリーズ第2弾だ。今作も『ぶよぶよ』では敵役だったルーが主人公となっている。前作でも常にトップ30にランクインしており、前作の評価も高かっただけに、好評価が期待できそうだ。その他のソフトで注目されるのは『SDウルトラバトル ウルトラマン伝説』や『SDウルトラバトル ウルトラセブン伝説』など、3本のスーパーファミターボ専用のソフトだ。スーパーファミターボ用としては初めてとなるこの3本は、たしてどの程度の評価を得られたかは、非常に気になるところ。さて、さっそく結果のほうを見てみよう。『す〜ば〜なぞぶよ』は総合得点で21点台となかなか高めの評価だった。しかし、前作が総合得点で24点台をマークしていることを考えると、期待の高さとくらべるとイマイチか。また、スーパーファミターボ専用の3本は、総合得点でそれぞれ19〜20点台をマーク、とくに可もなく不可もなくといったところだった。

SFC パズル 忍たま乱太郎

カルチャーブレーン 6月28日 6980円(別)

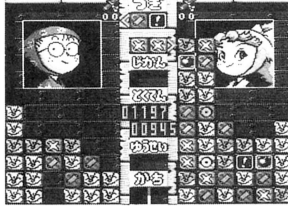
パズル 総合 19.24(99位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

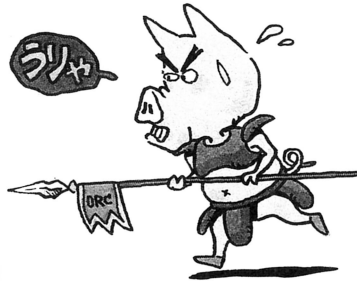
3.48⑦ 3.17⑩ 3.00⑩

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.33⑦ 3.21⑩ 3.05⑩



◎人気アニメーションをベースにしたパズルゲームだ



SFC す〜ば〜なぞぶよ通 ルーの鉄腕繁盛記

コンパイル 6月28日 6800円(別)

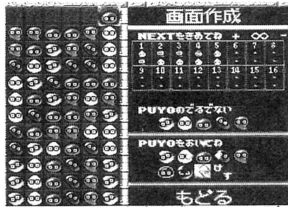
パズル 総合 21.86(35位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.99③ 3.64⑤ 3.56③

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.71② 3.64④ 3.33⑦



◎自分て問題をやるモードも用意されているのだ

SFC 西陣パチンコ物語2

ケイエスエス 6月28日 10800円(別)

パチンコ 総合 19.92(83位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.08⑮ 3.38⑥ 3.38⑤

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.46⑤ 3.54⑤ 3.08⑩



◎パチンコメーカー西陣のパチンコ台ばかりを集めた第2弾だ

SFC 空想科学世界 ガリバーボーイ

バンダイ 6月28日 9800円(別)

アクション 総合 18.97(107位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.33⑧ 3.55④ 3.00⑩

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.18⑩ 2.94⑩ 2.97⑦



◎同名の人気アニメーションをモチーフにしたアクションゲーム

SFC パーラー ミニ Parlor! Mini2

日本テレネット 6月28日 4900円(別)

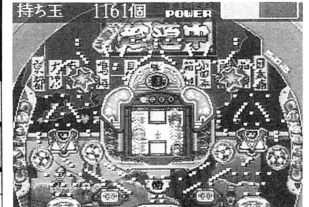
パチンコ 総合 20.53(61位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.37⑦ 3.57④ 3.37⑤

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.67② 3.50⑥ 3.07⑩



◎「CRヤジキタ」と「CRフルーツバッション」の2機種を収録

SFC スーファミターボ専用 SDウルトラバトル セブン伝説

バンダイ 6月28日 3980円(別)

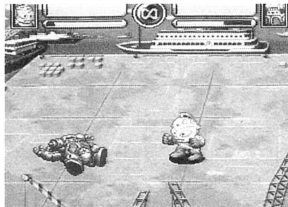
アクション 総合 19.87(84位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.59⑥ 3.13⑮ 3.41④

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.31④ 3.13⑩ 3.31⑦



◎ウルトラセブン、キングジョーなど操作して戦う格闘アクション

SFC スーファミターボ専用 SDウルトラバトル ウルトラマン伝説

バンダイ 6月28日 3980円(別)

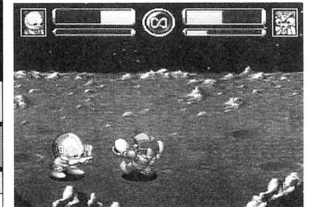
アクション 総合 19.55(93位)

キャラクタ 音 楽 買 い 得

3.67⑤ 3.11⑮ 3.39⑦

操 作 性 熱 中 度 オリジナリティ

3.37⑦ 3.00⑩ 3.02⑩



◎ウルトラマンやレッドキングなどを操作して戦う格闘アクション

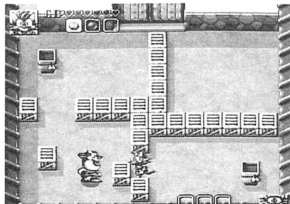
SFC ト ラ バ ー ス TRAVERSE

パンプレスト	6月 ^{がつ} 26日 ^{にち}	7800円 ^{さん} (別 ^{べつ})				
ロールプレイング	総合 ^{そうごう}	20.93(52位 ^い)				
キャラクタ	音 ^{おん}	楽 ^{がく}	買 ^か	い	得 ^え	
3.61 ^⑥	3.52 ^⑤	3.39 ^④				
操 ^{さう}	作 ^{さく}	性 ^{せい}	熟 ^{じゅく}	中 ^{ちゅう}	度 ^ど	オリジナリティ
3.05 ^⑩	3.61 ^④		3.75 ^②			

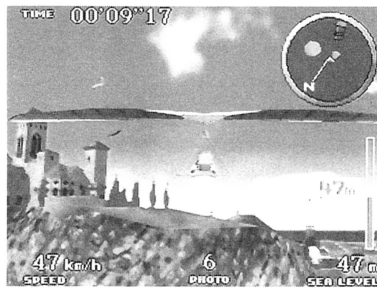
★やってみて、ちよつと不満があります。メニュー画面の字が小さくて見づらい点、街から街に行くまでの時間がかりすぎる点など。フリーシナリオと言う言葉につられて買ったけどちよつと失敗したと思う。
(千葉県/鶴岡千明)

SFC スーファミターボ専用 ぼいぼい忍者ワールド

パ	ン	ダ	イ	6月26日	3980円(別)
ア				ク	シ
ョ				ン	20.40(67位)
キャラクター				音	楽
3.56(67)		3.34(76)		3.50(98)	
操 作 性		熟 中 度		オリジナリティ	
3.41(64)		3.25(102)		3.34(71)	



●手裏剣などのアイテムを使って相手の陣地を破壊していくアクション



●3Dスティックの微妙な操作感が魅力

限は成功だと思っています。
(北海道/船戸由久)

●難易度は高いけど、3Dスティックの力ゆいところにも手の届くような抜群の操作性のおかげでやめられません。だけど、本体と同時発売のソフトが多かったらこのゲームは買っていないかただろうな。他のゲーム機のように、下手な鉄砲も数撃ちや当たる方式で、こいつは隠れた名作も買ひそびれてしまふ。あくまで今のところ、N64のソフトの本数制限は成功だと思っています。
(岡山県/山本桂志)

●鳥人間になつて写真撮影ができるようになる(ハンクグライダーでも同様だが)システムはGOODなんだけど、いかんせん1ファイル6コマしか残せないのがツライ。コントロールバックにセーブできて写真コンテストがひらけるとか、他人に見せびらかして楽しむとかができたらよかった。
(岡山県/山本桂志)

●ポリゴンでよくあんなにキレイな画面が作れるんだなあ、と思いました。
(兵庫県/林明史)

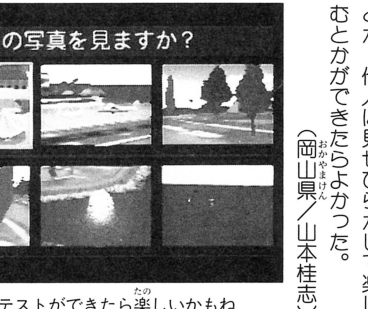
●3Dスティックの操作が微妙で指がすりやうになる(富山県/藤井義人)

●5分ほどゲームをすると気分が悪くなった。モイヤー!
(愛媛県/青木大輔)

●SFC版「パイロットウィングス」に初めて触れたときほどの強烈なインパクトがなかったのが残念。
(東京都/和田保正)

●とても楽しい。この楽しさをもっと他の人に伝えたい。
(福岡県/波多江洋輔)

●難しいけど楽しい。任天堂のゲームらしく完成度が高いと思う。
(鳥取県/森本直樹)



●写真コンテストができたらしいかもね

●ジャイロコプターの操作感がとてもいい。橋の下を通り抜け、岩のトンネルをくぐり、大きな滝のところに急上昇! 各コースの目標みたいなものもあるけれど、そんなことは関係ない。ただ自由に大空を飛び回っているだけで楽しい。それに、ミサイルを撃てるのもポイントが高い。海面に撃ち込むと水しぶきがあがるけど、それがとても美しいと思った。
(宮城県/相沢勝彦)

とことんやり込みゲーム評価の
次回投稿分より、抽選で10名様に
特製テレカをプレゼント!

みんなの意見を待ってるよ!

リーダーズランキング96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。今号のお題のソフトは『すーぱーなぞぶよ通ルル』の鉄腕繁盛記。官製はがきに、『すーぱーなぞぶよ通ルル』の感想や批評(良いところ、悪いところをなるべく具体的に)と、住所、氏名(ある場合はペンネームも)、年齢、電話番号を明記して、〒100 東京都港区東新橋1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング96係まで送ってくれ。対象ゲームのイラストなんかも歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となつていない他の8本のソフト(TRAVERSEなど)についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは、7月31日(必着)。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や載せてほしくない人は感想の横に書いておいて欲しい。また、次号から左のような特典もあるぞ。

●ジャンプルホッパーが難しい。毎回、海にはまって減点されてしまふ。こんなよりプロペラ飛行機やヘリコプターを入れて欲しい。
(愛媛県/佐藤伸二)

●メカ・ホークがちよこまかちよこまかと動くのには困った。なかなかミサイルを当てられないよ。
(茨城県/伊藤一樹)

●これは一言。単純でいい。このRPGにはもうあきました。
(神奈川県/河島康人)

●敵を倒して入手できる戦闘カードなど、いいなあと思うシステムはあるけど、全体的にダメ。
(東京都/内田浩二)

●ゲームタイトルからしてもストーリーはよさそう。(新潟県/ルフィアイリス)

●「アラビアンナイト」キャラクタとストーリーはすごく良いんだけど、戦闘シーンがあまり良くない。敵の出現率が高すぎて、ダンジョン等でイライラする中ボスも弱すぎて手ごたえがでない。カードもあまり役に立たない。でも、私個人としてはすごくお気に入り。
By: ルフィアイリス

●キャラのグラフィックがとてもいい。
(山口県/加藤真二)

週目

週間売り上げ

Ranking
ランキング

7/11/7/7

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	74
2	ポケットモンスター	G B	任天堂	32
3	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	22
4	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	19
5	Parlor/ Mini2	SFC	日本テレネット	18
6	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	18
7	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	17
8	Parlor/ Mini	SFC	日本テレネット	17
9	パイロットウイングス64	N64	任天堂	16
10	最強羽生将棋	N64	セタ	7
10	す〜ぱ〜なぞぶよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	コンパイル	7
12	西陣パチンコ物語2	SFC	ケイエスエス	7
13	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	6
14	魔装機神	SFC	バンプレスト	6
15	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	5
15	実戦パチスロ必勝法 山佐伝説	SFC	サミー工業	5
15	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	5
18	スーパードンキーコング2 テイクシー&ティティ	SFC	任天堂	5
19	サウンドノベルツクール	SFC	アスキー	4
20	テトリス	G B	任天堂	4



○「スーパーマリオ64」は実際にプレイをしてみないとその魅力が理解できないかも。やればハマるぞ!

G B
『ポケットモンスター』がロングランヒットを続けている。今週は、『Parlor/ Mini2』に代わり2位に浮上。

SFC
『スーパーボンバーマン4』が先週より6ポイント伸ばして22点、3位を獲得しているのが最高。

N64
発売から2週連続で3ケタのポイントマークしていた『スーパーマリオ64』だが、ここにきて売り上げのほうも落ちつき気味。とはいえず分1位の座を守るだろう。それだけのソフトであることは確かだ。『パイロットウイングス64』と『最強羽生将棋』は、話題性のわりにはポイントが低め。マニア的なファンが購入したあとは、続いて購入するファン層がないというところか。新作ソフトの発売はなし。今週は

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	46
2	ポケットモンスター	G B	任天堂	45
3	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	16
4	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	11
5	Parlor/ Mini2	SFC	日本テレネット	11
6	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	10
7	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	9
8	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	9
9	Parlor/ Mini	SFC	日本テレネット	8
9	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	8
11	パイロットウイングス64	N64	任天堂	8
12	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	7
13	実戦パチスロ必勝法 山佐伝説	SFC	サミー工業	7
14	す〜ぱ〜なぞぶよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	コンパイル	5
14	テトリス	G B	任天堂	5
16	最強羽生将棋	N64	セタ	5
17	す〜ぱ〜ぶよぶよ通 リミックス	SFC	コンパイル	4
18	パネルでポン	SFC	任天堂	4
18	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	4
20	ダークハーフ	SFC	エニックス	4



○絶好調の「ポケットモンスター」続編が発売されれば、ますます加熱しそう

G B
64に僅差でせまっている。次週には、ゲームボーイポケットの発売も予定されている。SFCの力が衰えているところもあり「ポケモン」人気はこの先も続いている可能性が大きい。

SFC
今週は『ポケットモンスター』がさらにポイント伸ばして2位をキープ。1位の『スーパーマリオ64』に僅差でせまっている。次週には、ゲームボーイポケットの発売も予定されている。SFCの力が衰えているところもあり「ポケモン」人気はこの先も続いている可能性が大きい。

N64
今週も『スーパーマリオ64』が1位を獲得。しかし本体を持つていないユーザーの数がまだまだ少ないというのが、今後の伸び悩みにつながりそう。こちらは本体の売り行き次第。

週目

週間売り上げ

Ranking
ランキング

7/8/7/14

えげつない



●クイズといったらやっぱり意地悪な問題がなきゃ始まらないと思いませんか？

なんもん ちんもん

難問・珍問『サテラQ』の時期だ

シーズン

7月28日～8月10日情報号

サテラビューステーション

季節ごとに一度の恒例行事(?)、「サテラQ」がやってくる。なんと今回はその問題を入手したので、一緒に予習していこう!!

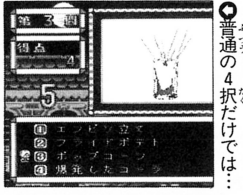
脳ミソも沸騰する
熱い暑いクイズ特番

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセンター」にお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5561-0000、大阪06-6600-0000です。詳細は任意。

よんだQ

まんま4択クイズ。全10問出題され、「童謡・森の熊さんで少女が落としたのは？」のようにオーソドックスなものが多い。



●普通の4択だけでは…

もじもじQ

問題に対して50音を自分で入力して答えていくタイプのもの。出題されるのは、「向日葵」はいつ代何と読む?や「ノルセロナの前の夏期オリンピックはどこだった?」というオーソドックスなものから、「真夏の料理通」を並び替えると、あるサテラビュー番組になります。さてそれは何?とみだにちよっぱりマジカルなものも…。

3×6Q

3×6のパネルの中から正解をいくつか選んでいく、18択のクイズ。1回の選択肢からいくつかの問題が出題されるぞ。チラッと紹介すると、「ジャニーズ出身者は？」や「この中でドラマ『3年B組金八先生(もちろん1番最初のヤツ)』に出演していたのは？」といった感じ。正解は2つ～5つあるけど、全部わからなくてもOKだよ。

クイツQ

制限時間1分の〇×問題。全部で10問が出題される。その中のいくつかを紹介すると…「今年は昭和で言うと70年である」「F1の『F』はフォーミュラの略である」「気温が35℃を越えたら真夏日という」などといった具合。そのほかにも夏に関係したクイズが出題される。カレンダーをチェックしておくといことがありそうぞ。

ラスQ

本文中でも紹介した、正解すれば商品が貰えるクイズだ。コレばっかりはさすがに教えられるけど、多分やっぱりおそろく「夏」という単語に関連したものが解答になるんじゃない?

ドレミファQ

俗に言うイントロクイズ。あまりにも不可解な最終回で、業界を震撼させた某アニメの主題歌や、今年の4月、実に10年ぶりに再結成したグループの新曲を含め、全14問が出題されるぞ。

グラフィックQ

モザイク加工された絵が、もとは何であるかを答えていくクイズ。全部で10問出題されるけど、中には「わかるかい!」的なヒッカケ問題もある。ヤケフンで答えるのも実はいいかも。

リラックQ

番組のちよとど折り返し地点(30分たったあたり)にある、得点の中間報告のあととなる1問だけのリラックス問題。画面上に表示される絵を当てるものだ。ヒッカケには細心の注意を。

出題されるクイズの傾向と対策

1時間の放送枠の中には出題形式の異なる3種類のクイズがある。それで、番組の最後にある8つ目のクイズ「ラスQ」の答えをハガキに書いてセント・ギガまで送れ

は抽選で素敵な商品が貰えるぞ。とはいっても、ラスQの答えは、パネルの裏に隠されていて、それまでのクイズの得点に応じて開いていく。適当に答えていたんじゃない? 答えは見えないぞ。今回は実際に使用される問題を入手したので、特別にちよとどだけ教えちゃおう。

データ放送 今回のみどころ

データ放送では、スーパーファミコンソフトのお試しプレイができる「秘伝ゲーム」や、衛星放送対応カセット向けのデータを放送する「対応データ」といった番組が放送されてきた。そして、8月からは

現在発売されているソフトの中から名作と呼べるものを1か月に45本ずつ放送する「ゲームベストセレクション」が開始される。これはお試し版と違い、製品版そのままが楽しめるもので、8月には「弟切草」、「つり太郎」、「スーパーファミコンサッカー」、「重装機兵ヴァルケン」が放送予定だ。

●4本の中ではやっぱり「ヴァルケン」でしょ。ロボット好きにはこたえられまへんな



8月4日～8月10日の番組組表

00 鮫竜・駒データ	12	00 常勝麻雀 天牌・追加データ
30 オーガニックストーン		30 オーガニックストーン
00 かなで〜る・対応データ	13	00 かなで〜る・対応データ
30 G-NEXT・対応データ		30 ダビスタ96・対応データ
00 弟切草	14	00 お気楽講座
30 つり太郎		30 常勝麻雀 天牌・追加データ
00 スーパーフォーメーションサッカー	15	00 すこいRPG2
30 重装機兵ヴァルケン		30 すこいRPG3
00 クック・ドゥ・ドゥル・ドゥー	16	00 BS-Xシューティング
30 海のめし釣り		30 海のめし釣り
00 タカラ杯 大相撲 衛星場所	17	00 BSスプリガン・パスワード
*日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MU		*日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MU
の巻、20からゲーム虎の超大穴		の巻、20からゲーム虎の超大穴
00 BS SimCity 街作り大会	18	00 夏のサテラQ・脳涼ノ・夏祭り
*土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会		*土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
00 弟切草	19	00 パネルでボン
30 つり太郎		30 牧場物語
00 スーパーフォーメーションサッカー	20	00 凄イSTG1
30 重装機兵ヴァルケン		30 凄イSTG2
00 鮫竜・駒データ	21	00 常勝麻雀 天牌・追加データ
30 オーガニックストーン		30 オーガニックストーン
00 かなで〜る・対応データ	22	00 かなで〜る・対応データ
30 G-NEXT・対応データ		30 ダビスタ96・対応データ
00 弟切草	23	00 お気楽講座
30 つり太郎		30 パネルでボン
00 スーパーフォーメーションサッカー	0	00 牧場物語
30 重装機兵ヴァルケン		30 BS-Xシューティング
00 BS SimCity 街作り大会	1	00 夏のサテラQ 脳涼ノ・夏祭り
*土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地		*土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

7月28日～8月3日の番組組表

●視点を変えると、やりやすいものと、やりにくいものの差がありすぎると思う。強制的に視点が変わってしまうのは困る。ほかは文句なし。(埼玉県/甲野直樹)

●グラフィックも音もとてもいいけど、もともとアクション苦手の僕はまだ3Dスティックを使いこなせない。(東京都/山本裕)

●『スーパーマリオ64』は急に視点がずれて下に落下するのがいらんする。また、3Dスティックは本当に操作感覚が微妙だ。(埼玉県/財部幸樹)

●いろいろな動きができて楽しいけど3Dスティックをずっと使っていると親指が痛くなってくる。(埼玉県/大山恵弘)

★イマイチ!『マリオ64』はつづが悪い!!

●視点を変えると、やりやすいものと、やりにくいものの差がありすぎると思う。強制的に視点が変わってしまうのは困る。ほかは文句なし。(埼玉県/甲野直樹)

●グラフィックも音もとてもいいけど、もともとアクション苦手の僕はまだ3Dスティックを使いこなせない。(東京都/山本裕)

●『スーパーマリオ64』は急に視点がずれて下に落下するのがいらんする。また、3Dスティックは本当に操作感覚が微妙だ。(埼玉県/財部幸樹)

●いろいろな動きができて楽しいけど3Dスティックをずっと使っていると親指が痛くなってくる。(埼玉県/大山恵弘)

●アナログスティックはなかなかよいと思います。ゲームの内容も予想以上によいと思うのですが、あえて悪いところをあけるとすると、視点切り替えて絶好のポジションにいかないときがあることや、せまい橋の上なんかを歩くときついついナナメに進んでしまつてつねですね。(兵庫県/吉田良一)

●おもしろいんだけど、それほど熱中するようなゲームじゃなかつたんで少しがっかりしています。(愛知県/藤原悠馬)

●各誌で大絶賛されていたが、私とは相性が合わないのか、プレイ開始2時間で頭はフラフラ、吐き気にもまいで嫌になりました。マリオのCMを見ただけでも拒否反応が出ます。あー楽しく遊べなくてくやし。(大阪府/入江かおり)

●『スーパーマリオ64』は、しばらくプレイすると目が回ってくる。みなさんは平気なのだろうか。お酒を飲んでから、ゲームをするのだけはやめようと思った。(秋田県/佐藤晴美)

●『スーパーマリオ64』はとってもおもしろいですね。子供たちも夢中になっています。ただ、コントローラの操作に少々苦労しています。(大阪府/東忠史)

●『スーパーマリオ64』をプレイすると、乗り物酔いをしたときと同じ状態になって、気分が悪い。(三重県/前田剛)

●はつきりいつて期待外れだった。だしかに見た目は豪快だけど、やっていることはヨツシアイランドそのままだし、かんじんの仕掛けが単純で驚きがなかつた。パワースターを集めるのも後半は単純になりがち。ゲームを変えるといいながらこれでは、はつきりいつて物足りないです。(兵庫県/橋本タツロウ)

●初めは3Dスティックを操作するのが難しかったが、慣れれば、楽しめる。しかし、視点がグリグリ変わるとマリオの現在の位置関係がわからなくなつて、迷子になる。(愛知県/市川豊)

●『スーパーマリオ64』の視点をもつと考えて欲しい。ジューゲムがまわれないといつても、全体がわかりにくいのでとても困る。(愛媛県/相田紘司)

●さすがに3Dの画面が美しい。だけど、私はスーファミのアニメのような画面が好きです。3Dスティックの操作が慣れるまで時間がかかる。(滋賀県/澤七三雄)

●マリオファンの僕としては、期待を上回るデキ。このゲームは素晴らしい。音楽も場面ごとに合った曲が流れるし、今までのマリオらしさも崩れていない。3Dスティックの使い心地もグー。(東京都/大塚悠太)

●うーん最高ですね。もう立体すぎて目まいがしました。ただ、テリサのホラーハウスの時に限ってジューゲム君が後ろに下がつてしまつてわかりにくいんですが、怖がつているんですかね。あと、2作目は2Pでルイージを操作したいです。(愛知県/松浦正人)

●ジューゲムのカメラについて賛否両論がありそうですが、僕はあれで十分だと思います。それもゲームの難易度の要素の一つとして、どの場面からでも真横からとか、真後ろからだと十字ボタンで十分じゃないですか。難しい視点で壁キックを成功させたら、喜びもひとしおです。(香川県/龜山正幸)

●友達に借りて少しプレイしてみたが、ポリゴン処理というサウンドといひほかの32ビット機以上の物を持っていると思った。(香川県/龜山正幸)



●『スーパーマリオ64』は、しばらくプレイすると目が回ってくる。みなさんは平気なのだろうか。お酒を飲んでから、ゲームをするのだけはやめようと思った。(秋田県/佐藤晴美)

●『スーパーマリオ64』はとってもおもしろいですね。子供たちも夢中になっています。ただ、コントローラの操作に少々苦労しています。(大阪府/東忠史)

●『スーパーマリオ64』をプレイすると、乗り物酔いをしたときと同じ状態になって、気分が悪い。(三重県/前田剛)

●はつきりいつて期待外れだった。だしかに見た目は豪快だけど、やっていることはヨツシアイランドそのままだし、かんじんの仕掛けが単純で驚きがなかつた。パワースターを集めるのも後半は単純になりがち。ゲームを変えるといいながらこれでは、はつきりいつて物足りないです。(兵庫県/橋本タツロウ)

●初めは3Dスティックを操作するのが難しかったが、慣れれば、楽しめる。しかし、視点がグリグリ変わるとマリオの現在の位置関係がわからなくなつて、迷子になる。(愛知県/市川豊)

●『スーパーマリオ64』の視点をもつと考えて欲しい。ジューゲムがまわれないといつても、全体がわかりにくいのでとても困る。(愛媛県/相田紘司)

●さすがに3Dの画面が美しい。だけど、私はスーファミのアニメのような画面が好きです。3Dスティックの操作が慣れるまで時間がかかる。(滋賀県/澤七三雄)

スーパーマリオ64にはまっています。半年以上でまるうわさがありました。まじでできそうです。

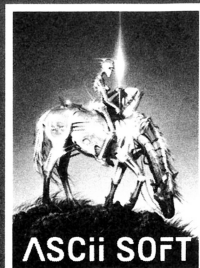
「スーパーマリオ64」で、マリオをそのまま動かさずにいると、勝手に店眼りを始める。さらにしばらくすると、ゴロンと横になって、イビキをかくマリオがすごく可愛い!

スーパーマリオ64。とにかく視点、切替がおもしろい。足元から見る角度は映画さながら。

友達の家で、マリオ64やりました。一旦コントローラを握ってしまうともうやめられない。自由気ままにマリオを動かせるのはとてもいい。お金が貯たら、必ず買おうと思います。

ニンテンドウ64のマリオ64は本当におもしろかった。今度は早く出てほしいカセットは、もちろんスーパーマリオカートRだ!!。おねがいした「かす」は早く出てくれ!

羽マリオを見ていると思う。なぜあんた落ちないんだ...



ぜったいもらえる! ゴールドボディ

公式予約「ゴールドボディ」いよいよスタート!!

この冬登場のスーパーファミコンソフト「ミニ四駆 シャイニング スコーピオン」を公式予約店で予約してくれたキミだけに、
田宮模型特製 ミニ四駆シャイニング スコーピオン
「ゴールドボディ」を大プレゼントだ!



予約店へ
急げ!
7/25~



田宮模型
全面協力!

もう待ちきれないぜ!

ソフトの 1 予約



- 右のページから、キミの家に近い公式予約店を探そう。公式予約店には、このポスターが貼ってあるよ!



- お店に行って公式予約券をもらい、必要事項に記入する。



- 公式予約券の「予約」らん、お店の人からスタンプを押してもらう。



ソフトの 2 購入

公式予約券の書き方は、お店の人に聞いて間違いのないように、しっかり記入しよう!



- 公式予約券のウラに190円切手、オモテに50円切手を貼って、予約キャンペーン事務局まで送ろう。[締切1997年1月10日(当日消印有効)]



- 発売日になったら予約したお店に行って、「SFC ミニ四駆 シャイニングスコーピオン」を買い、公式予約券の「購入」らん、お店の人からスタンプを押してもらう。

- 順番にキミたちへシャイニングスコーピオンの「ゴールドボディ」が送られるよ!

注意

予約券はなくても再発行できません。ソフト発売まで大切に持っていてね。

受賞者総数433名 アメリカ175名

A・A・マイケルソン/T・W・リチャーズ/R・A・ミリカン/A・H・コンプトン/I・ラ
ングミュア/T・H・モルガン/H・C・ユリ/G・R・マイノット/W・P・マーフィー
/J・H・ノースロップ/W・M・スタンレー/H・マラー/コリ夫婦/W・F・ジオーグ
/G・ヘンチ/G・T・シーボーク/E・M・マクミラン/F・ブロッホ/E・M・パーセル/S・A
・ワクスマン/F・A・リップマン/L・C・ボーリング/J・F・エンダース/T・ウ
ラティン/A・F・コーナンド/D・W・リチャーズ/G・W・ヒードル/E・L
・リビー/R・ホフスタッター/M・カルビン/G・フォン・ベグシー
/R・B・ウッドワード/R・S・マリケン/F・P・ラウス/C・B・ハギン
/G・コラーナ/W・ニレンバーグ/マレー・ゲルマン/マックス
・サザランド/ジョン・バーティン/レオン・N・クーバー/シ
ー・ジェバー/ポール・J・フロリー/ゲオルグ・バラド/ジェ
ザミュエル・C・C・チン/ウィリアム・N・リブスコム/バルクー
・ギルマン/アンドルー・シャリー/アルノ・ベンジャス/ロバ
ー・ハバート/ブラウン/アラン・M・コーマック/ジェームス・W
・ラス・フロームバーゲン/アーサー・ショーロー/アルド・ホ
アム・A・ファウラー/ヘンリー・タウビー/バーバラ・マクリン
ル・ブラウン/タドレー・ハーシュバック/ユアン・ツォーリー
ク・スタインバーガー/ガートルード・エリオン/ジョージ
ハロルド・バーマース/ジェローム・フリードマン/ヘンリー
カス/エドウィン・クレフス/エドモンド・フィッシャー/
ン/M・ロッドベリ/M・L・ペール/F・レイנס/M・モリー
A・ローレンツ/H・E・フィッシャー/R・ロス/H・ペクレル
サン/C・コルジ/S・R・カハール/E・フフナー/C・L・A・ラ
・T・コッヒャー/J・D・ファン・デル・バース/O・ハルラバ/A
ンネス/A・ベルナー/C・リシュ/M・フォン・ラウエ/R・バ
・ギョーム/W・ネルンスト/S・A・S・クローク/A・アインシュタイン
マクロード/K・M・ジークバーン/W・アイントホーベン/J・フラン
C・J・ニコル/L・V・ドフロイ/A・ハーデン/C・アイクマン/F・G・ホフ
・ハイゼンベルク/C・S・シェリングトン/E・D・エードリアン/P・A・M
デバイ/H・H・テール/O・レーヒ/G・P・トムソン/W・N・ハワース/P
G・ドマーク/G・ヘベシー/H・ダム/O・ハーン/W・パウリ/A・ヒルタ
・S・ブラケット/A・W・K・ティセリウス/P・ミュラー/W・R・ヘス/A
ルトン/M・セラー/A・J・P・マーチン/R・L・M・シンク/F・セルニ
ヨノフ/W・フォルスマン/李政道/楊振寧/A・R・トッド/D・
ア/R・メスハウアー/L・D・ランタウ/M・F・ペラッツ
A・L・ホジキン/A・F・ハクスリー/D・C・ホジキン
ト/オド・ハッセル/デレク・H・R・バ
・ボーター/フライアン・ジョセフソン
・ライル/アントニー・ヒューイッシュ
レローク/ネビル・モット/イリヤ
スフィールド/フレデリック・サンガ
ジョン・R・ヘイン/カルロ・ルビア
/ケルト・ビニヒ/ハインリヒ・ロー
ファー/ロベルト・フォーバー/ハルトムート・ミヒュール/ジェームス・ブラック/リチャード・テラー/ビエール・ドジェンヌ/リヒャルト・エ
エルンスト/エルウィン・ネアー/ベルト・サクマン/ジョルジュ・シャルバク/マイケル・スミス/リチャード・ロバーツ/B・N・ブロックハウス/P
クルーヴェン/C・ニューセ
リン・ヴォルハード



湯川秀樹

湯川秀樹/朝永振一郎/江崎玲於奈/福井謙一/利根川 進 **日本5名**

ノーベル賞自然科学部門。 日本人が少ないのは、どうしてだろう。

アメリカ対日本、175対5。あまりにも大きな差と思いませんか。科学技術への興味の差が、ノーベル賞受賞者の数の違いにあらわれていますね。ぼくたちの国は、科学技術分野でもっとしっかりしないといけない、と思います。そのためには、こどものときから好奇心をもって科学するところを育てていくことが大切です。なんだろう？なぜだろう？は、科学技術の第一歩。さあ、きみもつぎの時代のノーベル賞めざして、チャレンジしてみませんか。

がんばれ、日本の科学技術。

N64

きょく げん こう りゃく
コース10から13までを極限攻略!!
コース5までのフォローもバッチリ☆

SUPER MARIO 64

スーパーマリオ®

エ ク セ レ ン ト
EXCELLENT
攻略ブック

『マリオ64』の生みの親

宮本 茂 直撃インタビュー



攻略3回目となる今回は、終盤のコース10から13を特集。緑のスイッチの場所など、それ以前のコースのフォローもしているぞ。さらに宮本氏とのインタビューもありで今回も内容充実!

『マリオ64』の開発秘話から、
『ゼルダ』や『マリオカート』
の話も飛び出した!!

任天堂
発売中

9800円

N64 アクション 64M
バックアップ(最大4)

コース攻略編

コース

10



スノーマンズランド

スターとヒントを!!



○このスターは見逃しやすいよね?



真実は鏡の中に!

地下のクッパからカギを手して
2階にある鏡の部屋へ!!

地下で2度目のクッパを倒して
手に入れたカギは2階への扉を開くモノ。お城の1階に戻って、鍵穴の付いた扉から次なる舞台へ!!
さて、コース10があるのは2階にある鏡の部屋。一見入る絵はなさそうだけど、部屋の近くにい

ペンギンを盾にっぺんへ



○大雪ダルマの口から吹き出す突風に飛ばされるとマリオの帽子も一緒に飛んじゃう。回収してね

1「目のパワースター(以下スター)は、Cボタンを使って見上げないと頭が見えないほど大きな雪ダルマの、ちようどおでこの部分に置かれている。その雪ダルマへは、コース中で、唯一泳げる池の浮き島から行けるぞ。目的の雪ダルマだけ、頭に乘るために前を進もうとすると、口から突風を吹きかけられて飛ばされてしまう。ルート上をウロウロしているペンギンで風を遮って進んでいこう。

○おおっ! アレが目的のスターに違いないぞ



○地面に起きる波をジャンプでかわしつつ、奥の壁に2段ジャンプでつかまろう

★1
取得条件
おおきダルマの頭に乗る

今回はいよいよ終盤、コース10はまでを大攻略。パワースターの詳しい取り方に加え、ド肝を抜く超絶華麗なテクニクも教えるぞ。



Excellent



○○2段ジャンプで頭のヘリにしがみついて、頭の上に乗る。後はペンギンにゴール近くまで連れていってもらえる。あ〜楽チン



ペンギンで風を遮るといつても、コイツがまた後ろに下がったり、タリッシュしたりと結構いやらしいこのフイイントに引っかけられないためには、2段ジャンプで頭に乗ってしまうといい。この高さなら突風も届かないので、実に快適だ。

ペンギンの頭に乗る

うへ
上はツルツル!!

雪のステージは滑るのか一番の敵

リングはふんばりのきかない氷製。リングアウツしそうになったら、側転を使って切り抜ける!! 急ブレーキはきかないぞ。

した
下はイテテテ...

受けるダメージは3。溶岩と同じだぜ

リングアウツすると、このダメージを受けるほど冷たい池へ。1度落ちると、溶岩同様大きく弾むのでリカバリーだ。

ぼんつの
1本角のどんけつだ!

ギャーン

1本しかないけど、この角はマリオのドテツ腹に風穴開けるくらいできる?

コースの中には特設リングのようなモノがあつて、そこには輝く氷のボディを持つボスどんけつが待っている。こいつを池に落とせばスター2が手に入るぞ。いままらどんけつ?と思うかもしれないけど、リングは氷でできているからツルツル滑るし、リングの周りにはダメージを受ける池。コース7よりも難しくなっているのだ。

青へコオへナアへ、挑戦者アへマリイ
イオオへ!! ドワアアア (歓声)2
「おりのめく」にめどんけつ
どんけつを池に落とす

取得条件

A+Bの連打でOK

このコースのどんけつは、ツンが1本しかないのてちよつと弱そう(コース7のやつは2本)。でも、足場が滑るつてこともあり、実はかなりの難敵なのだ。攻略法としては、やっぱりA+Bの低空ジャンプキックが一番。これなら攻撃に失敗して滑つてしまうことがないので、足場が悪いというハンデも克服。連打連打で落とせ!!

とにかくケリ続けるんだ!

リングの淵にいと、どんけつはぶつかってきたその勢いで自滅する(ときも)...

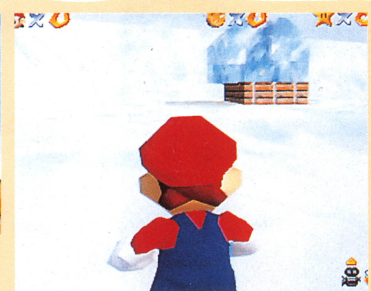


やっぱりA+Bのキックはキング・オブ攻撃と呼べると思うんだけど

内部は迷路状!



新しい発見!! 高い壁に塞がれるのも嫌だけど、透明な壁に塞がれるのは視界が悪くてもっと嫌



スタート地点から見回しても視界に入るんだ

3
「おりのめ」オブジェ
氷の中のスターを取る

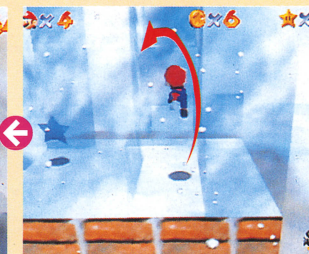
取得条件

スタート地点のすぐ左手に、ちよつぷりプリズムな氷塊がある。この中には愛しのスターがあつて、灯台もと暗しライクなんだ。でもこの氷塊、いくらパンチしても、砲台で体当たりしても一向に壊れそうにない。そこで、力押しはやめてじつと目を凝らしてみよう。四方に入口があるはず。氷でできた壁は透明で進みづらいけど、上へ抜ける感じではい上がる。

スターへの正解ルート

スターのもとへは、一度中に入つて、まず上部へ抜け、真上から落下することで到着する。シユゲムが寄れず視点がキツイけど、しつこく2段ジャンプで登ろう。

あとは落ちるだけ



矢印の通り、上の足場にしがみつこう。何度もしつこく2段ジャンプだ!!



スタート地点側にある入口以外なら、どの入口から入ってもOKだよ



つめたい いけを こえて 池の向こうにあるスターを取る

取得条件
しゅとくじょうけん

コース内にはおっきいものから小さいもの、はたまた泳げるものからダメージを受けるものまで、いくつかの池がある。その中の一つの池で、あることをすると今ま



●池の近くからいろんな方向を眺めてみよう



●このあたりは寒いから、池という池はみんな冷たいと思うんだよね

で行けなかつたエリアに行くことができる。池だからといって泳いだり、潜ったりすることだけを考えていたら道は開けないぞ。池というのはただ場所を示すヒントと考えてその周りを隅から隅までくまなく調べまわろう。

●ダメージを受けることも池と言えば池だけど...



●リリや池というより水たまりだね

"池"と呼べるものはいくつかあるけど...

●池に泳いでいるとダメージを受ける。フワフワがジャマなんだよね



●この池は凍っちゃってます。まさか、ココの水を割ってしまえるのか？



コウラにのって あかコイン

取得条件
しゅとくじょうけん

8枚のあかコインをすべて集める



●わざとダメージを受けて、弾みながら取るってのは、リングがジャマしてダメなんだ



●発見。カメのコウラ！ これでもう怖いものなんかないぜ

あかコインのうち何枚かは、ダメージを受ける池の水上に置かれていて、普通の状態では取ることには到底不可能。これらは、なんの上でもかつか飛ぶミラクルな乗り物、カメのコウラに乗って取るんだ。

コウラで水の上を

フワフワ



●破ってクールですね？

スイフンと貯ためこんどるな



●おうちの中にはコインがいっぱい。ちなみに、あかボムへいもいるので探そう



フワフワの家の家にあるスターを探す

取得条件
しゅとくじょうけん

ジャンプで踏みつけるとポイン、つてな具合で上に跳ね上げられる不思議な敵。フワフワ。雪のコースには必ず（といっても4と10の2つだけ）出現するコイツらの家らしきものが、このコースのどこかにある。その中は氷の迷路になっていて、たくさんのコインとスターが氷漬けにされているんだ。この氷は壊せないけど、なんでもすりぬけるアレを使えば中に入りこめるぞ。



●バッチリだ!!



●ダメージを受ける池も

●水の上だろうが、ダメージを受けるポイントだろうが、走り抜けてやるのだ



●初めはきいろいコインの姿。マリオリオが近づくと...

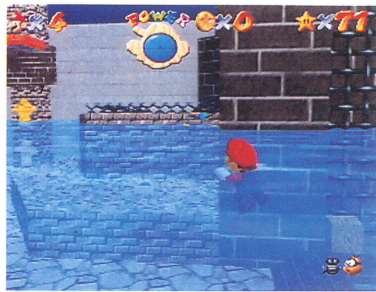


※ガマッチ

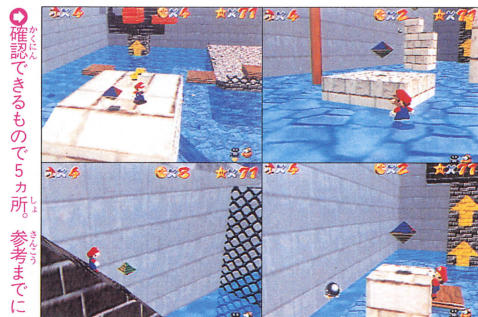
このコースで初めて登場するのはコインに化けてマリオリオを待つガマッチ。そのほかにもクリボー、フワフワ、ゆきダルマ、ハイホーといったおなじみのヤツらが出現するぞ。

モンスター攻略法

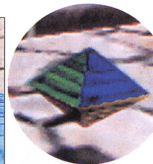
(注) ※印のついたモンスターの名前は、ファミマガ64編集部が独自につけたものです



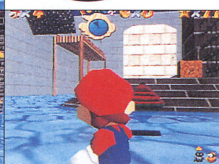
その名のごとく水浸しのコースなんだよ



確認できるもので、参考までに



コイツが水位を変えられるコマだ



水位を変えながら攻略する 水まみれのアスレチックコース

このコースは、ナゼカ入る度にコースの水位が変化する。ときにその水位は、スター取得にあたつてジャマになることがあるんだ。そんなときは、通過することによって水位を任意に変えられる、ハ面体のコマのようなものを利用することになる。いくつか配置されたそのコマの高さが、変化する水位の目安となるぞ。

コース

11



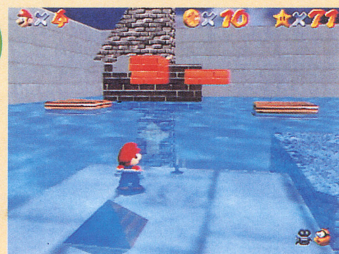
みずびたシティ〜

黄色いブロックを叩け!

ポイッ



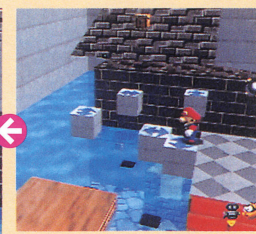
黒い球が吐く炎に注意しながらブロックを叩こう。その場でスターが入手できる



上の写真の位置にあるコマを使って、水位を変化させよう。前方に見えるのが目的地だ



ビリビリに当たれば当然ダメージを食らう。矢印の示す方向へと動きだす避けながら巧みに乗り継いでいくんだ



リフトは乗るだけで、自動的に乗るだけだ。乗り継ぎは慎重に



取得条件

ビリビリのまめリフト

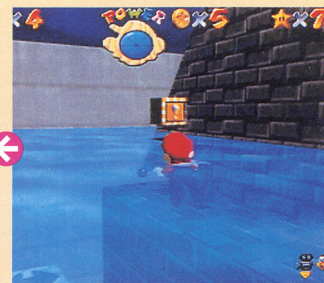
矢印のついた小さなリフトを渡る



ブロックの上に乗って、ヒップドロップを使って叩くことも可能なんだ



真下からジャンプするように叩く



水面より少し上にブロックが見えるよ

ギリギリの水位で取る

リフトの乗る継ぎが苦手という人は、もう一段高いコマを通過して水位を上げよう。するとスターの入った黄色いブロックを、水面ギリギリのところまで持つてくることができるようだ。そこで真下からジャンプしてブロックを叩けば、楽々スターが入手できる。

2

トップオブザシティー

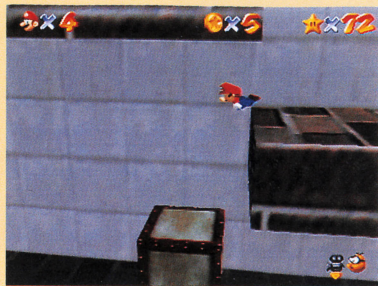
取得条件

コース最高位置にある黄色いブロックを叩く

タイトルを示すおり、目指すはコースの最高位置。そこへ向かうことは分かるけれど、実際に向かうとなるとさまざまな障害があり、意外と攻略が難航することになる。そこでじっくりと、そのルートを解説していくことにしよう。

高台へ登る

まず向かう場所は、ボムナイト（P57参照）のいる高台。そこへ行くには、水位が低いことを前提にする。二つおりの行き方がある。一つはスターを囲んでいる金網の上からのジャンプ。もう一つはコンテナのようなものを動かし、その上からバツブをする方法だ。

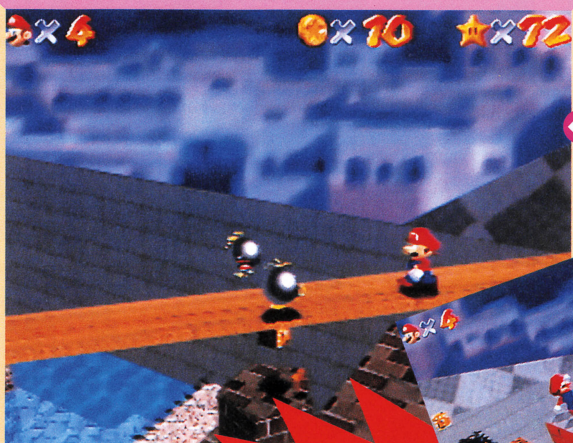


コンテナを動かす方法ではバック宙は必須



スターの入った金網の上からジャンプ。これが一発手っとり早い進み方かも

この視点がベスト



橋を歩いていると、ピリピリの回転の様子がよく分らなくなり、ぶつかることも。見やすい視点に変えながら進もう

一本橋にはジャンプで乗る。この橋はけっこう幅が狭いので、慎重に飛び乗ろう



ピリピリの一本橋を渡る

次にボムナイトの近くにある一本橋を渡る。この一本橋、幅が狭いため何度となく落ちるハメになるので、忍び足でゆっくりと進んでいく。しかし橋の上でグルグル回っている、2つのピリピリをやり過ごすときには、少々小走りで行き抜けるんだ。ピリピリの回転をよく観察して通過しよう。

高速回転の床に注意

橋を抜けたら高速で回転する床がある。遠心力で飛ばされぬようその床の真ん中を目指して飛び乗ろう。その先にはスターの入った黄色いブロックが待っているぞ。ここでは回転床の近くにいる、炎を吐く球にも十分注意すること。



写真では分からないけれど、床はかなりの速さで回っている。ど真ん中に乗るべし

またしてもブロックが！

5つポイントを見つければスターが!!



動かせるものは動かし、行けるところは行く。それがポイントを見つかる手段



怪しいところを探せ



このコースには、怪しげな場所はいくらでもある。洞察力がものをいうところだね

3

あなせやとらみのシークレット

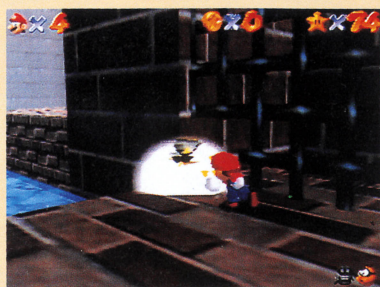
取得条件

シークレットポイントを見つけ出す

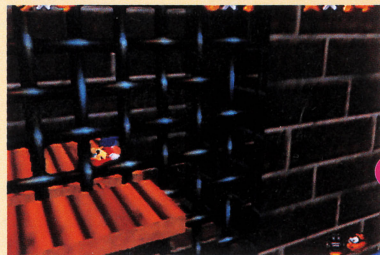
タイトルを示す「シークレット」とは、「シークレットポイント」のこと。今までのコースから検証してみても、そうしたポイントは通過することによって、数字がびよ



このコースには、怪しげな場所はいくらでもある。洞察力がものをいうところだね



①あらかじめ穴の前のブロックを壊しておくんだ



②エレベータの幅を考え、向かって右側寄りの場所まで待機する。降りてきたらすかさずバック宙だ

一番低い水位にする
金網近くの、一番低い位置にあるコマを通過して、水位を下げよう。すると金網下方に開いた穴の前、ブロックを確認することができ、これをパンチなどで壊しておくこと。そして水位はそのままだにして、金網上部へと向かう。



③金網の中にあるスターは、コースに入ったときから気になっていた人もいるはず



迅速にバック宙で乗る
金網上部から丸太のエレベーターに乗ったら、下っていく途中で飛び降りるんだ。着地の瞬間に、ヒップドロップでダメージを和らげておくことも忘れずに。着地したら金網の中に入っていくトリガーを押し、エレベーターが来た瞬間にバック宙で飛び乗ろう。金網の中のエレベーターに乗れたら、スターを取ったも同じ。速さが決め手だぞ。

あや 怪しいけどね...



①スタート地点からまっすぐ行ったところにある金網。あの矢印は何？

②大砲を使って、その筒を通してみる。残念なことに収穫は1UPキノコだけだ



6 **ダウンタウンをかける**
スター5同様、ここで取得するスターもダウンタウンで見つけることになる。タイトルの示すとおり、そのダウンタウン内を駆け回れば、必ずスターを見つけることができるぞ。あらかじめ言うっておくと、ここで取得するスターは金網の中に存在する。その金網を抜ける手段も考えておこう。

③そういえばコース上空にある、筒のようなものを通ったことがなかったなあ〜

※スイスイ



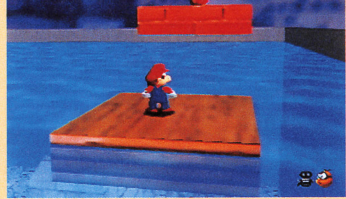
④アメンボ型のスイスイは水陸両用。パンチよりも踏みつけが有効だぞ

⑤スキを見て後方からつかみ上げ、投げ飛ばせば倒すことができるんだ



⑤スキを見て後方からつかみ上げ、投げ飛ばせば倒すことができるんだ

5



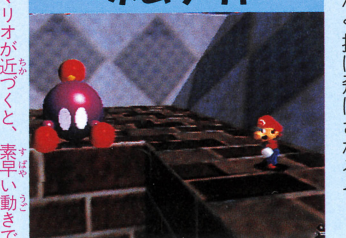
①そういえばまだ、赤ボム兵には逢っていないかったけ。何かを握っているかも...



②ダウンタウンの入口さえ見つかれば...

5 **ダウンタウンのあかコイン**
このコースであかコインを収集するために、ダウンタウンを探し出さなければならぬ。けれどいくら走り回っても、ダウンタウンの片鱗さえ見かけることはできない。一体どこにそのような場所があるのか？ コース上空に浮かぶ床など、まだ行っていないところにヒントがあるかもしれないぞ。

※ボムナイト



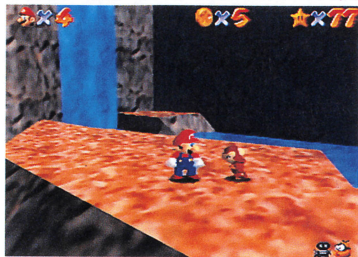
⑥マリオが近づくと、素早い動きで捕まえてやってくる。回避するべし

モンスター 攻め略法
初登場で倒せるモンスターは2体。スイスイは当たればダメージを受けるけれど、ほとんど人畜無害。問題はボムナイト。コイツに捕まると容赦なく投げ飛ばされるぞ。



●ポーズで見ると、山頂が見えないほど高い

●鳴き声の犯人は、山の中腹にいる猿。なんとも愛らしい猿なのだが、かなりのイタズラ好き



●雲に飛ばされたあけくままでここに。イヤな仕かけだ

2階の絵の中で、1つだけある小さな絵がコース12の入口だ。そこは、高くそびえる山の外周を登っていくというコース。さすがコース12ともあって、その険しさはハンパじゃなく、幅跳び、忍び足など多様なコントラローラさばきが必要とされる。気になるのが、けたたましく泣き叫ぶ猿。コイツはスターと関係があるのか？

と飛ばされるっ~!!

いたずら猿の鳴き声がこだまする足場の狭い高く険しい山

コース 12



たかいたかいマウンテン

帽子しを返せ!



●ワッキーはかなりすばらしい



●面白くなってワッキーを捕まえると、帽子を奪われてしまうぞ



●山頂にはワッキーが。ニこのワッキーを捕まえても、帽子は取られないよ

山の中腹にキーキーとくるさいのワッキーがいる。忍び足で近寄り、捕まえることに成功したのはいけれど、なんと帽子を盗まれるだけ。コイツはどうやらスター取得とは関係ないようだ。盗まれた帽子は取り返しておこう。

2 いたずらワッキーのオリ

取得条件

ワッキーを捕まえて檻を落とす

山頂へ向かおう



●ワッキーの後を追って飛び降りてみよう

●おおお! あんなところにスターの入った檻があったのか



はなしてくれらう、
いもの あげるからさ。
ーネー はなしてくれよ。
はなす いやだ

●彼も反省しているようだし、ここはひとつ許してあげよう

1 たかいたかいやまのうえ

取得条件

山頂にある黄色いブロックを叩く



●コース7にもあった丸太渡り。これが苦手という人は、崖を登るもう一方のルートへ

山頂を目指すだけ



●山頂に着けば、無造作にスターが浮いている

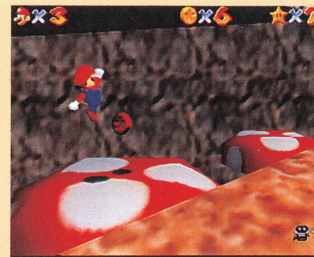
スター
出現!!

① チョロローのいる草の生えた崖（にも）にもコインがあるおばけキノコの上に、スターが出現する。ジャンプか幅跳びで取りにいこう

飛び移り注意



① おばけキノコ同士の距離は、なかなか正確にはつかめない。視点変更を駆使しよう



① キノコの大群で取れるあかコインは4枚。それでもかなり神経を集中するぞ

3

取得条件

おばけキノコのあかコイン
キノコの上などにあるあかコインを収集

おばけキノコのあかコイン



① 入口が見つかれば、念願のスライダーが待つ



① けっこう怪しい、草の生えた場所。でもここには入口なんてないみたいだ



① どこにも入口らしき場所はないなあ

入り口はどこ?

4

取得条件

マウンテンスライダー
スライダーを完走する

マウンテンスライダー

ハズレだぞー!

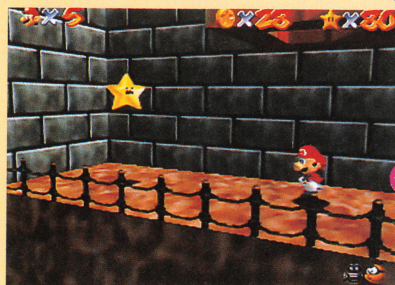


直進する...

矢印の方向へ曲がると...

このスライダーは、道なりに進んでいてもゴールにたどり着くことはできない。途中で矢印が現れるので、その矢印が示す方向へと進路を変えるんだ。ただしその右のルートへは、ほぼ直角に曲がることになるので、タイムが表示されない点をいかに（残念かもしれないが）、いったん速度を落として曲がった方が無難かもしれない。あとは道なりに。

矢印が導く方向へ



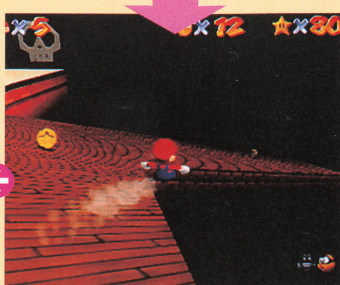
① スターを見れば、張り詰めていた気も緩むよねえ ちてしまう場所も。ガンガン加速しよう



① ビビってゆっくりすべっていると、落



① 曲がってからが本番。かなり長いコースなので気を緩めるな。でも難易度は低め



① ほとんど90°のカーブ。慎重に曲がるんだ

加速すべし!

滝の中に入る方法とは!?



①上の写真がその橋。この細い橋の上から滝を見ると、その中でスターが輝いているぞ



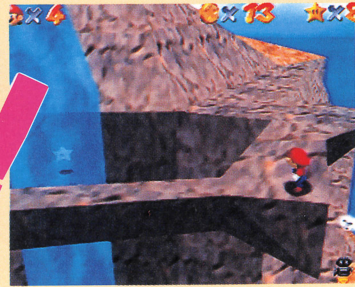
②ジャンプするだけでいいような気がするけれど、失敗する。何かが足りない?

③山頂から滝の中へ飛び込んでみる。無謀だと分かっているけど、やりたくなるよね



④なんとなく届きそうな距離。怪しいなあ

このコースには、橋と呼べるものはない。見当たらぬ。そのため少々迷ってしまう人もいるかもしれないので説明しておこう。ここでいう橋とは、山頂付近の滝が出てくるところにある、石でできた細い道のことなのだ。その橋の上から滝を見渡すと、その滝の中にスターが確認できる。ここで取得するスターは、まさにそれだ。滝の中に入る方法を見つけよう。



⑤この距離ならば、幅跳びで入れるかも

5

取得条件

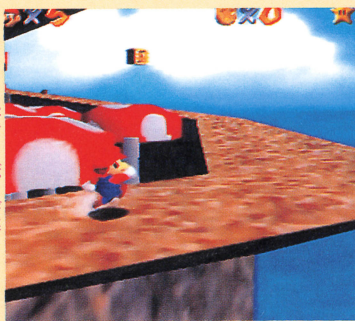
はしのうえからみわたせば
スターのある滝の中へ入る

大砲で行けそうだね

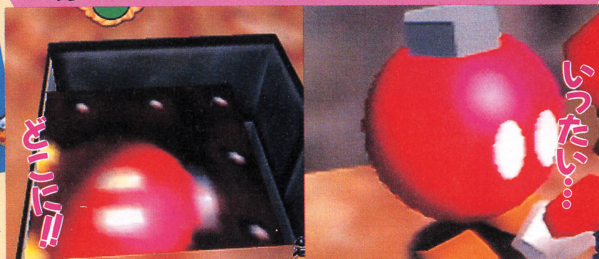


⑥ジャンプじゃ無理だけど、大砲なら行けそうな距離。じゃあ、大砲はどこ?

⑦キノコの大群とは別な場所に、そのはなれキノコはあるんだ



赤ボム兵と大砲が見つければ!!



6

取得条件

ぶつとべはなれキノコへ
はなれキノコへ飛んでいく

見えるんだけど...



⑧もう少し高い場所から見下ろしてみる。ここからならジャンプで届きそう

あ〜れ〜!!



⑨いっけえ〜! と、幅跳びジャンプをしてみても、茎(?)に当たってアウト



キノコまでの距離を攻略する手段として、無謀かもしれないがジャンプを使ってみることにする。試しにスターを乗せたキノコの真横から幅跳びしてみると、もう少しして届くという結果が出た。この点から考えると、もう1段階2段階ほど高い位置から挑戦すれば取れるかもしれない。試す価値アリ。

ジャンプで挑戦



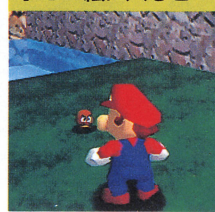
① 1つしか見えないけれど、左右にも絵が

ど かん い き か の う 土管で行き来可能



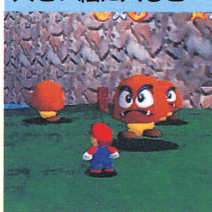
① 小さい絵と大きい絵は、土管でも行き来ができるんだよ

ちい さい え はい 小さい絵に入ると...



① 今度はマリオがデカイ。小さいクリボーがカワイイ

お お え はい 大きい絵に入ると...

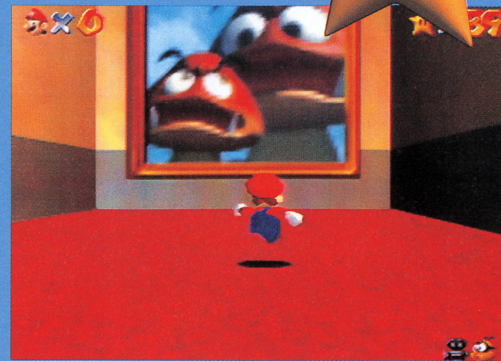


① モンスターもデカイ。マリオが小さく見えるね

お お
大きな異なる2つの絵によって
コースの大きさも変化する

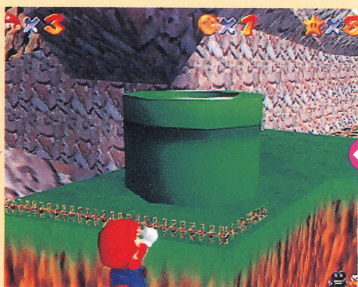
コース

13



ちびでか アイランド

ど かん な か 土管の中へ...



① バックンフラワーを避けるため裏手から



① スタート地点から奥をのぞけば、土管が目に入るよね。そこへ向かう

ひ き た お 5匹倒せば、その場でスターが!



① 倒し方さえ分かれば、5匹攻略は意外と簡単。5匹目を倒せばスターが出現する



① キック1発でKOできるのは嬉しい



① 炎に当たれば、ダメージは受けるわ水へ落ちるわと、いいことナシなんだ



① ここのバックンフラワーは炎を吐くぞ!



きやだいバックンフラワー
取得条件

巨大なバックンフラワーを5匹倒す

A+Bのキックで倒せ

土管のある草原を歩いていると、草原の中からクムフと巨大なバックンフラワーが出現する。そこで相手に攻撃の時間を与えぬよう、すかさずA+Bのキックで一撃を加えるんだ。草原を歩き回り、5匹すべて倒せばスターが出現する。

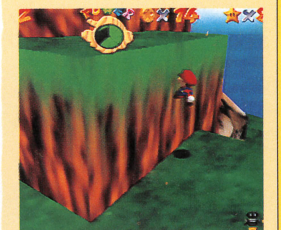
炎に注意するべし



でかじまめつつぺんで 小さな絵に入って山頂を目指す

取得条件
小さな絵に入って、山頂を目指す

タイトルとあり、大きな絵に入って山頂を目指すことが目的となる。進むルートは、スタート地点から壁に開いた穴を抜けていく右回り。すべてが大きいので、幅跳びや二段ジャンプは欠かせない。山頂に着いたら黄色いブロックを叩き、スターを出現させよう。



とにかくどんとん上へ。小さな絵に入って、山頂近くの土管から大きい絵に来るのも手だね

お約束のブロック



山頂のすぐ近くに黄色いブロックが。
「〜つつぺん」関係はこれが多い



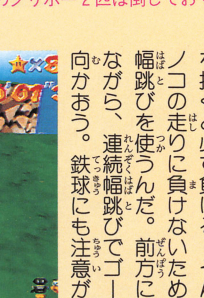
ノコノコリターンマッチ ノコノコとのレースに勝利する

取得条件
コース1で敗れたノコノコが、再びレースを挑んでくるぞ。今度のノコノコは以前とは段違いの走りを見せるので、かなりの強敵といえる。果たして勝てるのか？

まずは小さい絵の中を進んでいく。そしてバックフラーのいるところを越え、鉄球が転がってくる場所を登ったら、その鉄球が出現する穴の近くにある土管の中に入ろう。そのまま大きい絵の中を、鉄球の出現する穴の方へと進み、坂を下っていく。その先に目的のノコノコが待ち受けているぞ。



とにかく今度のノコノコは速い。コース1のときと同じと考えて気を抜くと必ず負ける。そんなノコノコの走りに負けないためにも、幅跳びを使うんだ。前方に注意しながら、連続幅跳びでゴールへと向かおう。鉄球にも注意が必要だ。

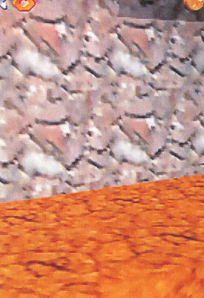


レース開始直後から幅跳びを使う。クリボーを倒しておいて正解だね

連続幅跳びでジャンプが有効



気になったところはどんどん調査



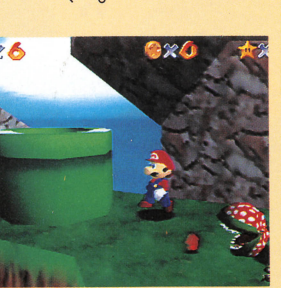
スイッチも なんか怪しいんだよね



チビじまの5シークレット 5つのシークレットポイントを見つける

取得条件
5つのシークレットポイントを見つける

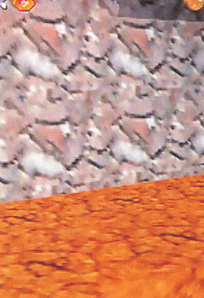
探す要領は、コース11にもあったシークレットポイントと同様。ここでは小さい絵の中で、5つのポイントを探すことになる。小さい絵の中は動き回れる場所も少ないので、すぐに見つけられるハズ。1つ見つければあとは簡単だ。



「チビじま」っていうからには、小さい絵の中を進むんだよ



気になったところはどんどん調査

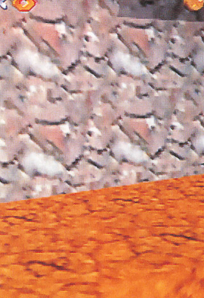


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

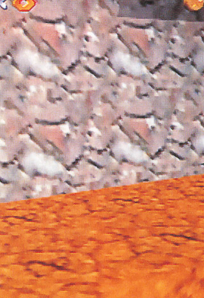


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

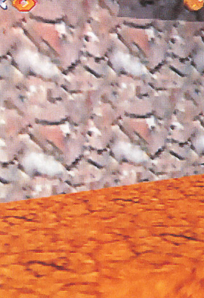


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

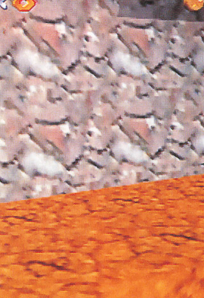


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

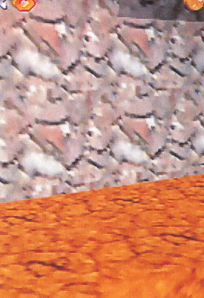


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

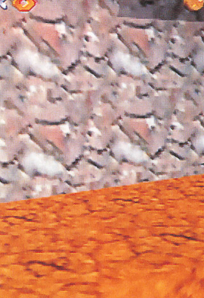


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

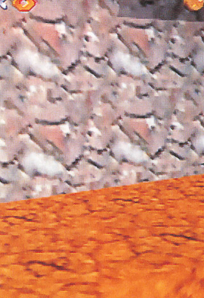


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

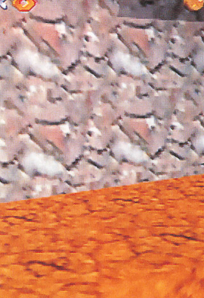


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

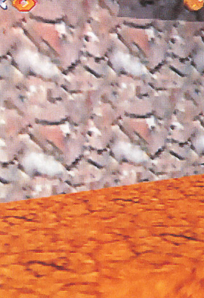


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

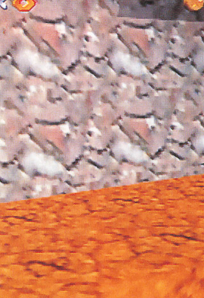


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

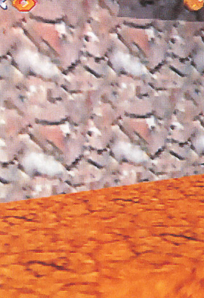


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

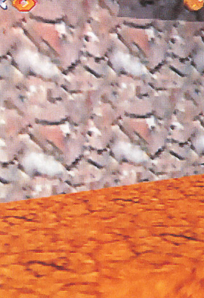


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

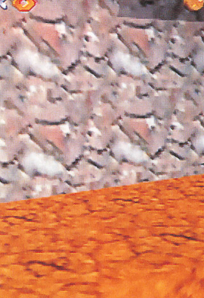


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

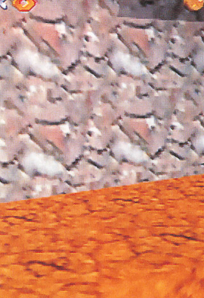


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

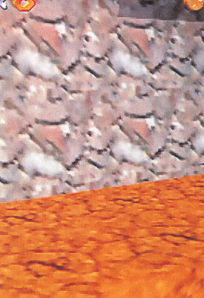


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

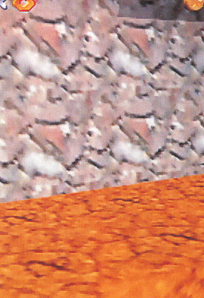


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

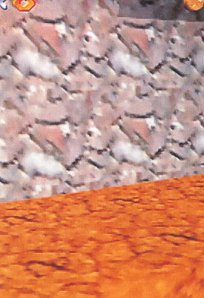


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

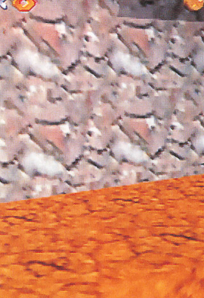


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

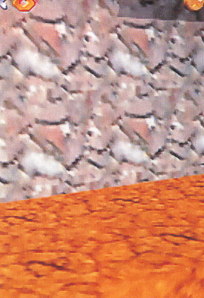


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

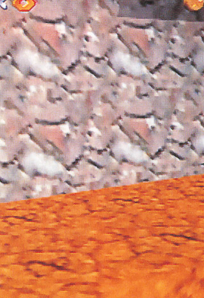


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

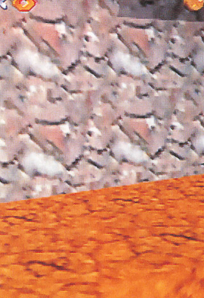


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

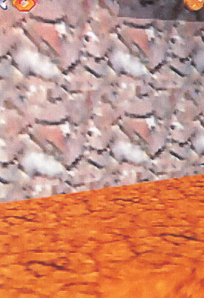


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

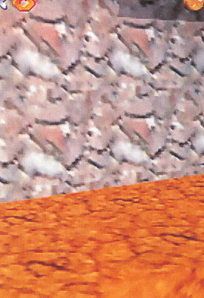


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

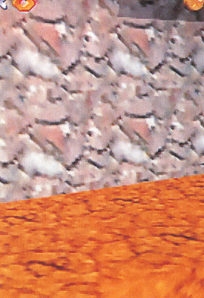


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

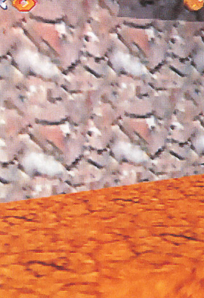


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

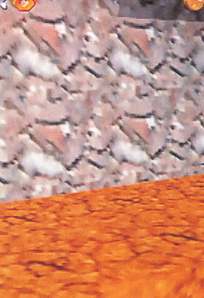


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

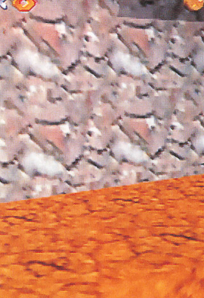


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

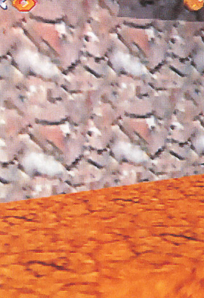


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

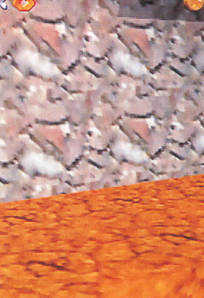


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

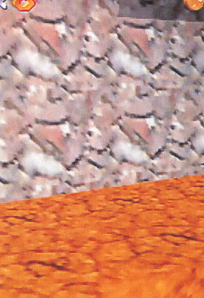


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

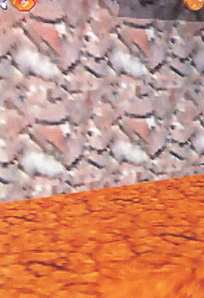


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

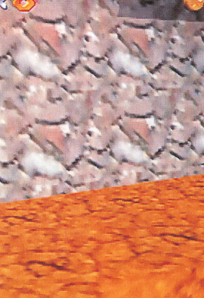


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

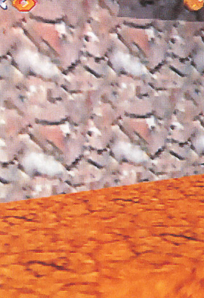


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

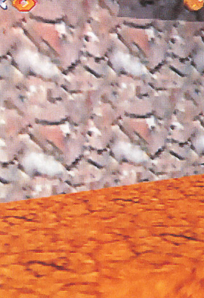


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

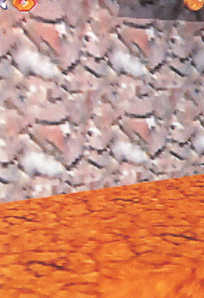


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

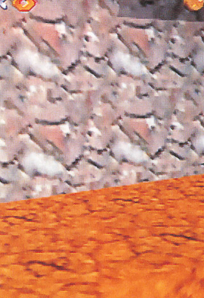


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

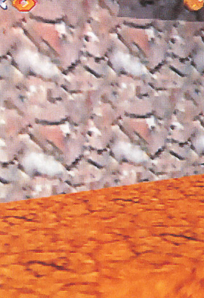


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

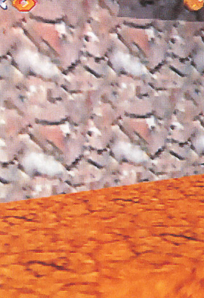


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

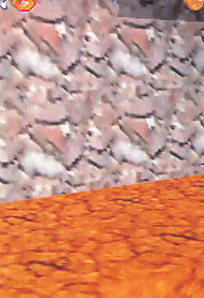


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

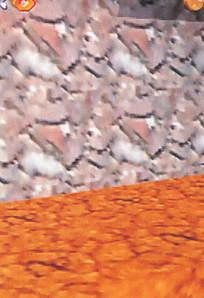


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

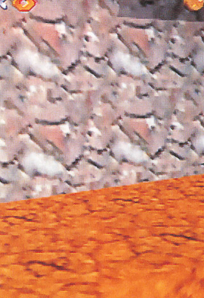


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

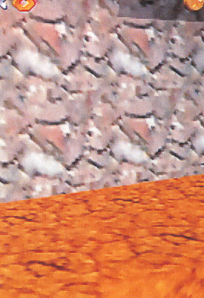


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

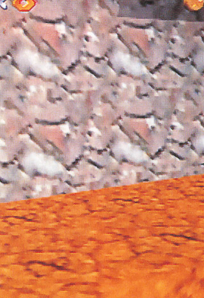


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

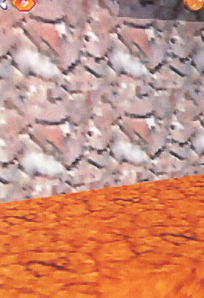


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査

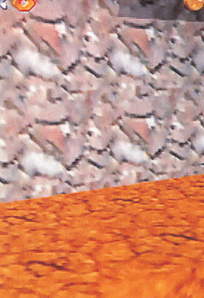


スイッチも なんか怪しいんだよね

何がありそう…



気になったところはどんどん調査



スイッチも なんか怪しいんだよね

どうくつない まい
この洞窟内で8枚そろえられる!

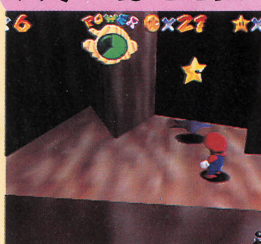


①見渡せば、そこはあかコインの宝庫。でも狭いから、視点変更の自由があまり利かない

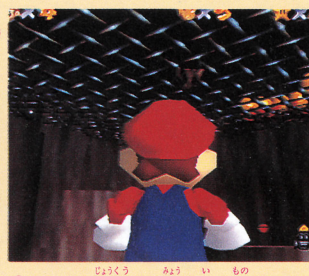


②木でできた橋を渡っていけば、前方に怪しき100倍の穴が見えてくる。行くしか!

スターはここに



③青い台座の上にスターが出現



④おや? 上空には妙な生き物がいるぞ。でも今はあかコイン集めに集中するべし

5

取得条件

洞窟の中であかコインを8枚収集

ハナチャンのあかコイン



①鉄球の現れる穴も、見当違いのようだ

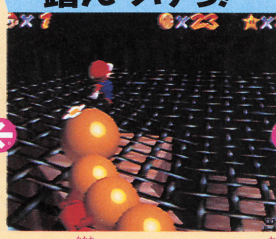


②ハナチャンはきっと、この中なんだあ! と叫んでも、入口は全然見つからないぞ

③あらら、なんかすご〜く怒っているみたいですね。ハナチャン本領発揮か!?



踏んづけろ!



④なんと戦うハメに! ちょっと可哀相だけど、踏んづけてしまおう



⑤ハナチャンに逢うことができたけど...

あかコインのあった洞窟内で上を見上げると、なにやらイモムシのようなモンスターが、金網の上をちよこちよこ動き回っている。そいつがハナチャンだ。しかしその洞窟からは、ハナチャンのいる金網の上へたどり着くことはできない。もう一度よくその洞窟の外周を探索して、ハナチャンのいる場所への抜け道を見つけるんだ。

6

取得条件

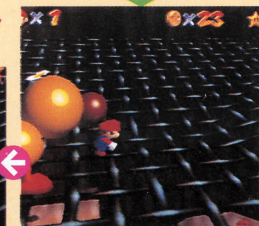
ハナチャンをやっつける

イカりのハナチャン

ハナチャンの速さが増す

金網の上にたどり着くと、さまざま戦闘へと突入する。ハナチャンの弱点は顔と鼻のあたり。そこをジャンプして踏んづけよう。攻撃がヒットするたびにハナチャンの怒りも速度も増すので気をつけるべし。3回踏みつければ勝ち。

⑥小さくなったハナチャンから、スターが出現。ごめんね、ハナチャン!



⑦2回踏んだあとだと、その速さもハンパじゃない。マリオを踏みつけようと襲ってくるぞ

トゲツ



⑧倒すこともできないし、触れればダメージ

ジュゲム



⑨下からのジャンプで倒せるぞ

このコースではカメラ役のジュゲムと違い、マリオを攻撃してくるジュゲムが登場する。その攻撃方法は、触れるとダメージを受けるトゲゾーを落としてくるというものだ。

モンスター
攻めろ法

追・跡・攻・略!!

いままでの攻略法じゃ
足りないキミに!

徹底解明

コース1〜5
までの謎を
てっぺん
てい
かい
めい

メタルマリオの
情報もあるよ!



『マリオ64』が発売されてからもう1か月以上たったけど、スターは何枚たまったかな? あいまいなヒント(スターのタイトル)に踊らされ、コース内を東奔西走する日々は続いているのかな? エフェレント攻略の締めを飾るのは過去に攻略したコース1〜5までのアフターケア。発見しにくいスターの取得法、さらに知っているとおトクな情報のでんこ盛りでお送りするぞ。そして、メタルマリオになるための緑スイッチのありかもバッチリ公開だ。



①ウササの超重量級、ニューマリオがいよいよ登場するのだ

羽根マリオの次は…



②これになるにも苦労したよね

羽根マリオでシークレットポイントを通る



③キチンと通過していれば1〜5と数字が表示されるよ

コース1

ボムへのせんじょう

まずは小手調べ! のコース1からはスター5と6の取り方を完全解説

失敗しても大丈夫さ!



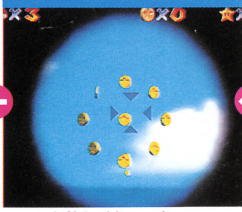
④失敗したら、すぐに迂回して浮き島まで戻って、やり直し

⑤5つ目を通過し、スターが出現するのは浮き島じゃないので、下降してこう

③5つのポイントを通れば

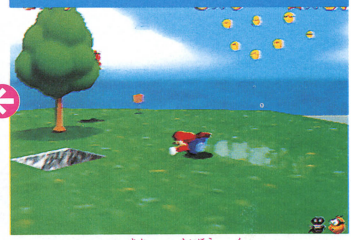


②大砲から飛ぶ!



⑥この照準の通りに飛べばあとはいくつかの調整だけでOKだよ

①まずは浮き島へ

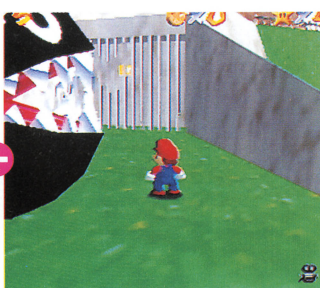


⑦ボムキングの近くの大砲で来るんだ

ヒップドロップでドン!



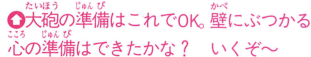
⑧ワンワンがブツ壊してくれる。サンクス
⑨3回ヒップドロップをかまして、根元まで押し込めば…



⑩ワンワンをかわしてクイに近づくんだ

⑥1つのスターは、ワンワンの後ろにあるオリの中にある。このオリを開くには、まずワンワンのつながれているクイを3回ヒップドロップ!! すると鎖が解かれ、自由を取り戻したワンワンがオリを破壊して去っていくぞ。あとはおいしくスターをいただくだけ。

⑥1つのスターは



まずは大砲を…

このブロックを登って、左手の方
向に突き進むとあかボムへいがいる

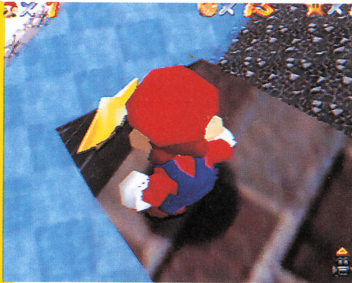
このスターを取るためには、絶対に大砲が必要。となれば、まず大砲を出現させなくてはならない。スタート地点にあるブロックを乗り越え、浅瀬の向こうにいるあかボムへいに話しかけよう。すべろばに大砲が出現するはずだ。

⑥ たいほつでぶつこわせ！

バッタニングの とりで

しょうかい しょうしゅほう
紹介するのはスター5入手法。いつ
ちが たいほう つか かた と
もとは違う大砲の使い方で取るんだ

うえ
お
上から落ちろ!!



🏠^でスターが出たら、トリデから^{すべ}滑って^と取る



🏠 ドすげえ衝撃!! マリオもダメージを受けるぞ



たいほう かくど かん
 大砲の角度はこんな感じだ

大砲の準備はOK? スバリ、
もどめるスタワーは壁の中に埋もれて
いる。大砲に入って照準をクルクル
と回しているところ板の薄いレン
ガ製の壁があるはずだ。そのうち
の右側の壁にスタワーが埋もれてい
る。大砲で勢い良く飛び、体ごと
プチ当たって壁を壊そう。フチを
狙うように飛びのくがコッだぞ。



まちが ひら
間違ったら、また1から聞いていこう



あ、間違っまちがた…。沈没船ちんぼつせんの中なかでは酸素さんそ
の補給ほきゅうがツライしっぱいので失敗いぬちすると命とり

巨大(きゆうだい)なウツボが生息(せいしつ)している沈没(しんもく)船(せん)へは、ウツボを誘い出して侵入(しんりゅう)できる。その中には4つの宝箱(たからばな)があり、これがある一定(いじょう)の順番(しゅんぱん)で開いていけばスロー(スロウ)に手(て)に入るぞ。船内(せんない)はもう海水(かいすい)で満た(み)されていけるけれど、正解(せいかい)の宝箱(たからばな)を開ければ泡(うぶ)が出現(しゅげん)。酸素(さんそ)の補給(きょくけい)ができる

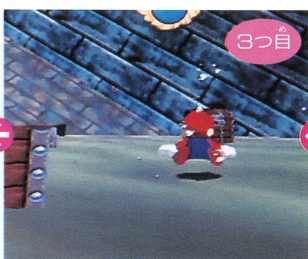
①ちんぼつせんのおたから

かいぞくの
いりえ

6つのスターのうち1・3・6の3つ
しょうかい たからばこ あ じゅんばん
を紹介。宝箱を開ける順番とは？



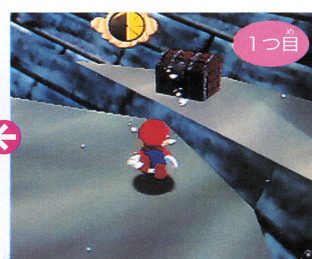
最後に4つのうち真ん中のを開ける



つぎ あ ばん ひら じょうたい
 ④次に開けるのは、2番を開いた状態で
 みぎで み たからばこ さん そ だいじょう お
 右手に見える宝箱。酸素は大丈夫かな？



1番を取ったらクルッと1回転して、
 左手奥にある宝箱を開けよう



いちばんさいしょ ひら たか ところ
 ↑一番最初に開くのは、ポツンと高い所
 お
 に置かれているヤツだ

さんばし と こ
棧橋から飛び込め!



★メタルマリオの制限時間が厳
しいので、海底洞窟よりも栈橋
の上のスイッチで変身すると楽

海底の一角に、強い水流に守られたスターがある。コレは、普段のマリオで取ろうとしても水流に阻まれてしまう。いったん陸地に上がり、棧橋近くの緑スイッチでメタルマリオに変身して取るのだ。

⑥ふきだすみずをくぐれ

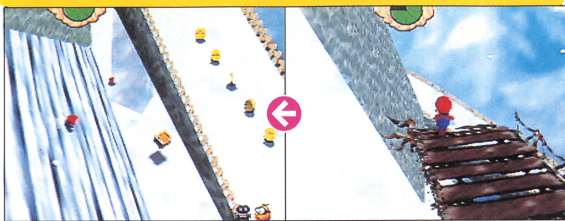


たからばこ あ じゅんぱん うえ
宝箱を開ける順番は上のとおり

③ かいていどくつのおたから

海底にある横穴を抜けると、海底洞窟にたどり着く。洞窟の奥には4つの宝箱が置かれていて、一つの手順で開いていけばスターが手に入る。ちなみに、メタルマリオなら間違ってもノーダメージだ

確かにこりゃ見落とすよねえ〜？



①スタート地点右の吊り橋からダイビング。坂を下れば!!

あかコイン集めは、見つからな
いと、ムズい場所にあるとかで
とにかく時間がかる。中でも難
しいという声を良く聞くのはコ
ース4だ。確かにここはツルツル滑
って移動しにくいし、コースから
外れたら終わりでシビアな場
所にいくのはおつくりになりがち
みつけにくいのはたぶん左で紹
介している1枚だろうと思うけど、
特別に全部の場所を教えるから

④すべって8まじン

コース4

さむいさむい マウンテン

あたり一面雪景色のコース4からは、
難解なあかコインの所在を一挙公開



ゴンドラの到着地点。
あえて乗らなくても、
山の中腹から徒歩で

スライダーコースの出
口、ペンギンのすむ池
の側の木のてっぺん

山のふもと、ペンギン
のすむ池とは反対方向
の、コースぎりぎり端

山のふもとにある、吊
り橋と吊り橋をつな
ぐ島の中央

山の中腹にある、途中
でくすれ落ちている吊
り橋の切れ目

山の頂上から中腹へと
下る、長い長いスロー
プを抜ける地点

スライダーコースのあ
る家のすぐ横に生えた
木のてっぺんだ

残る7枚はコレだ!

押す順番はコレ!!



①②と③はジャンプ攻撃でなきゃ届かないよ



④本棚から飛びだしてくる本は
ダッシュで抜けるのが一番かな。
カベジャンプだとカッコイぞ

③ほんだなオバケのナツ
屋敷の2階に上がって、左手に
ある、壁一面本棚の敷詰められ
た部屋。この一番奥に到達する
と、壁から3冊の本(スイッチ)ン
ガせり出してくる。これを上→右
↓左の順番で押せば、道が開くぞ

コース5

テレサの ホラーハウス

オバケ屋敷のコース5。スター3と
5のトリックを包み隠さず解明する



①すぐさま壁ジャンプ! ポデ
ィアタックだと距離が伸びる?

②少し高くなっているこのポ
イントからジャンプー閃!!



③上のほうに見えるでしょ? ずいぶん
高いけどあそこまで登らなきゃいかん

⑤バルコニーのボステレサ

タイトルにもなっている、オバ
ケ屋敷のバルコニー。ここへは屋
敷の屋根裏から行くことができる。
ただ、屋根裏へ行くまでが大変。
2階に上がって右手にあるリ字
型をした部屋の天井に突出した足
場があつて、2段ジャンプ(また

倒したはいいんだけど...



④ジュゲムカメラはキツイので、マリオ
視点+ハイハイでスターのもとへ...



⑤スターを取るためには、まず右か左の
屋根に幅跳びジャンプで飛び乗る!!



⑥狭いバルコニーでは、やはりA+Bの連続攻撃で戦おう。で、
倒すとジャンプじゃ届かない屋根の上にスターを出すんだな

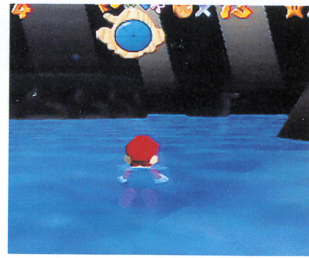


は(側転)からの壁ジャンプで到達
できる。そこにある扉を開ければ
念願の屋根裏へ。屋根裏にある大
きな扉を開ければそこがバルコニ
ーだ。ボステレサを倒し、屋根を
伝ってヤツの出したスターを!!

ドッシーに乗って

この島まで!

① Marioの向きでドッシーの進行は微調整できるよ



② コース6のスター1を取った場所が目的的地底湖。地図を頼りに進もう

メタルマリオにならないがためにコース3などでスターが取れず悔しい思いをしているキミ!! キミの求める緑スイッチはコース6の外れに、小高い小島がある。ドッシーの頭に乗ってここに上陸すれば、かくしコースはすべてだ。

かくしコース

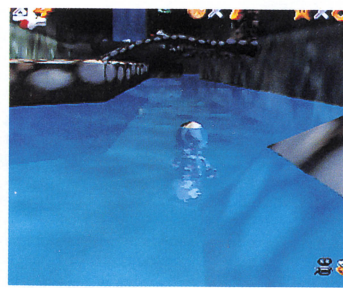
メタルスイッチのたき

コース6内に存在するかくしコース。ここをクリアすれば例のアノ姿に!!

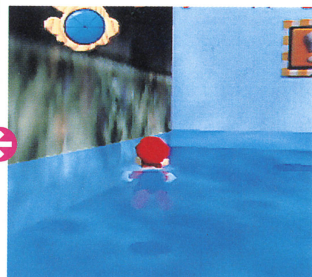
ついに...メタルマリオに!



③ ていつ、ビシィ!! メタルになればどんな敵の攻撃も怖くないし、重いから海底でも歩いていける



④ メタルなら落ちても大丈夫だよん

なが
流されるとココへ

⑤ 流された先はお城のお堀。あゝあ、またコース6まで行かなきゃなんないのか...

滝に流されるな!!

コース開始直後は、メタルマリオの姿で始まる。無敵のメタルマリオなら、敵は体当たりでKOだ。このコースは、滝へ続く流れの激しい水の上に細長く存在している。水に落ちて滝壺まで流されるとお城の外まで戻されてしまうぞ。

陸と水中に4枚ずつ置かれているぞ

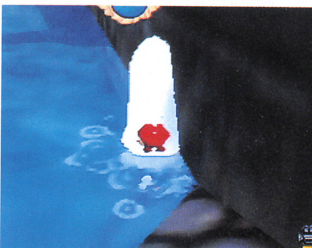


⑥ コース自体が短いモンなので、8枚くらい集めるのはスツゲエ楽なんだけどね

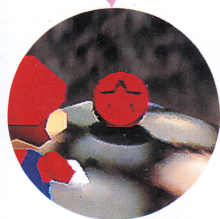


⑦ おっと、1UPとあかコイン見つけた!!

⑧ 変身が解けて流され始めたら3Dステイック倒しっぱなしで島に逃げ込め~



やっぱりあるのネ



⑨ あゝ、あかコイン集めてメンドくさいけどやんなきゃ

あかコインを集めよう

かくしコースであるここにも、やはりあかコインは8枚あって、全部集めればスターをもらえる。8枚のあかコインは、足場のある陸地に4枚、流れの激しい水中に4枚配置されていて、水中にある

ものは流れに邪魔されて普通の状態では取ることができないゾ。1度緑スイッチを押して、いくらでもメタルマリオに変身できるようになってから挑戦しよう。水中で変身が解けてしまったら、右か左へ、陸に流されるよう逃げるコト。



⑩ まずは緑スイッチを押しておき、メタルマリオになる準備をしておくんだ

みやもと しげる
マリオの生みの親 **宮本 茂氏** にインタビュー
生うみの親 **宮本 茂氏** 敢行!!

『ゼルダ』ほか

たいほう しん じょうほう
待望の新タイトル情報も

と だ
飛び出した!!

かい はつ ひ わ
『マリオ64』開発秘話と
これからのN64

マリオの生みの親であり、今年また歴史的な作品『スーパーマリオ64』を世に送り出した任天堂・宮本茂さんに、今一番知りたいことを直撃取材。新タイトルの話もあるぞ!

企画にかかった
年月と開発手順

今までは想像もできなかった、完全な立体空間の中でのアクションゲーム、『マリオ64』。きつと、完成までには途方もない道のりがあつたに違いない! まずは、そのあたりから質問を始めてみた。

Q どうやって作ったの?

いろいろやってみて、どうやらできそう、と。そんな感じになってから1年だから、制作そのものに關して言えば1年。全体で見れば、5、6年になります。

——どの部分から開発がスタートしたんですか?

宮本 細かい制作に入る前の1年が、プレイヤーとカメラとかの大もとのところの開発期間です。キャラは、最初はお城の地下にいるウサギとマリオだけしかいなかったんです。ウサギを作って、おつかいしながら、テストを繰り返してました。自分についてくるウサギがいて、山の上までついてこさせて、視点を切り換えてみたり。そんなことをやってましたね。製品版の地下には、本当は違うキャラを考えてたんですけど、もったいないから戻しました(笑)。マリオとウサギから始まった、っ

まえ かんが
SFCの前から考えてました



みやもと しげる
任天堂株式会社 情報開発部 部長 **宮本 茂氏**

『マリオ』シリーズや『ゼルダ』シリーズをはじめ、FC時代から任天堂の代表的タイトルのほとんどを手掛けてきた、ゲーム業界の第一人者。N64本体の開発にも関わっている

——世界観などは、どういった経緯で作っていったんですか?

宮本 僕の場合は、まず核になるものを作って、その周りにいろいろくっつけていく、っていう一番原始的なやりかたなんです。で、ある程度形になってきたところで、全体の構想に入る。だから世界観とかの設定は、初心会のアトでした。それまでは、血は流さないとか、どんな敵を作るとか、漠然とした構想でやってました。それから、コース構造とか、お城に絵が



①マリオとウサギから『マリオ64』は始まった

発見があるようにアクションを多彩にしました

○多彩なアクションも魅力だけど、A・Bボタンだけでプレイできるのがスコイ



あつて力を養えていつて。
——やっぱり一番最初に考えたのは、マリオの動きからなんですか？
宮本 そうそう、それが基本ですよ。まずマリオのアクションがあつて、それを活かせるようにコースを作つていった感じですね。

アクションの狙いとカメラの仕組み

——今回のマリオって、すごくアクションが豊富ですよ。中には足払いとか、特に必要のないものもありますけど。そういった部分には、何か狙いがあつたんですか？
宮本 足払いも、最初は使う技になるはずだったんですよ。あれで竹竿を倒すとか、楽しいかなつて足払いでマフリンローを倒すとかよくと気持ちいいでしょ(笑)。まあ、考えていたこと全部は実現できなかつたんですけどね。ただ、スティックとボタンの組み合わせで、ありうる動きは全部作ろうと

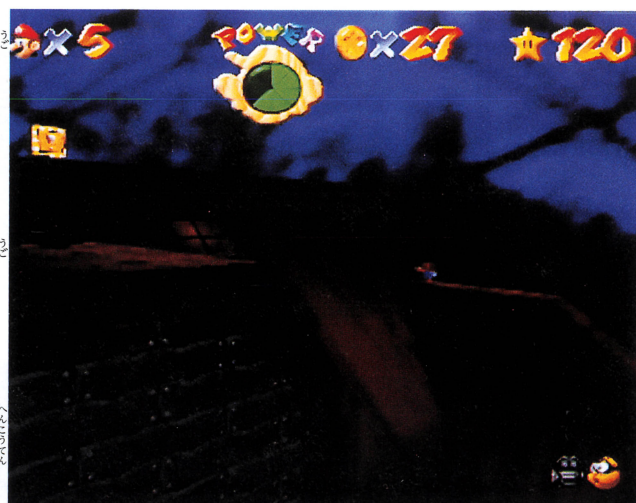
は思いましたね。必要だからじゃなくて、「こんなこともできるんだ」っていうように、やつてくるうちに発見があるから。
——複雑な動きが、比較的簡単な操作でできますよね。
宮本 操作体系に関しては、ものすごく意識してますよ。今回は、使うボタン自体はA・B・Cの3つだけに戻しつつも、何個ものボタンを使いこなす、っていう最先端の遊びを混在させて。使う必要はないけど、使えたら便利になるようなね。苦労したのがCボタンの使い方、右のCを押したらカメラが右に行くべきか、マリオの右が見えるべきか、つてことで迷いました。結局、飛行機の操縦桿を参考にしたんですけれどね。操縦桿って、前に倒すと下向きでしょ。だからカメラも、操縦桿みたいに上を押すと寄つて、右を押すと右に回りこむようにしよう。

——視点と言えば、ジューグムがカメラを持って撮影している、っていうシステム上、どうしても融通のきかないところがありますよね。狭い場所とかで、いい視点になつてくれないうつていうか……
宮本 N64って、どんな場所からものを見られても、ちゃんと計算して3Dに表現できちゃうんですよ。ボロがでないハードなんです。たぶん、家庭用の機械では唯一だと思つてんですけど。だからカベにカメラがめりこめるようにしたら、マリオが見えなくなっちゃうんですよ。そんな論理的に正しい状態を見えるようにしたら、かえつて不自然になるでしょ。逆にこれを、マリオがこういうふう

に動いたらカメラはこう動く、というふうにしたら、カメラが勝手に動いてやりにくいつて言われますよね。……だから現時点では、視点の問題はできる限りのことをやつたつもりです。
——将来的に、改善していける部分なんですか？
宮本 もちろん、どんどん改善されていく部分ではあります。論理的な問題は改善しようがないですからね。見えない場所はカメラを回りにこませたり、止めたりして、かきこめて言うしかありません。

海外版『マリオ』と海外のゲーム

——海外版の『マリオ64』って、メッセージが英語になる以外に



○多くの人が唯一の欠点と指摘する視点。でも正確な表示なのだ

視点が見えにくいといっても、カメラは論理的に正しく動いてますよ

にカ変更点があるんですか？
宮本 今ちょうど仕上げやつてるんですけど、音声が揃えてましてよくしゃべりますよ。
——どんなところの音声が追加されてるんですか？
宮本 いやね、コースに入るときに「レッツゴー」って言うたり、ピーチがエンディングでしゃべるとかね。それを、日本でも出せたらいいと思うんですけどね。1周年記念海外版とか、クリスマス版とか……(笑)。いけるかなあ、雪ダルマに飾りつけするとかで(笑)。まあ実際には、最初に買つてくれた人たちに悪いんで、難しいと思いますけどね。
——かつこいいと思いますけども(笑)。海外といえは、アメリカから日本のN64で発売されるタイトルって、例えば宮本さんが日本向けにアレンジされることもあるんですか？



○面白いゲームに国境はない!? そりゃそうだ、マリオが実証してるもんね

宮本 日本語に翻訳とか、基本的にはそれくらいです。あえてするとしたら、どうしても海外版との違いが出るスポーツゲームですね「ケンブリフイー・ベースボール」などは日本でも出すならちよつと変えないとダメでしょうね。鐘やタイコ叩いたりとかはね、文化やニコアンスの違いが出ますし。
——日本人とアメリカ人の感性の違いとか、そういうことを気にすることはありますか？
宮本 僕は気にしませんね。そんなことよりも、もつと本当に面白いか面白くないかについて、大きな壁があると思うんですよ。だから「面白いゲームは世界に売られるべきだ」と思ってます。だいたい、アメリカのゲームで日本でもダメなゲームつて、じつは面白くないんですよ(笑)。アメリカ人が寛大なだけ。買った人はいいじゃないけど、面白くないと家で寝てるなんてこと多いんじゃないかなあ(笑)。日本とアメリカじゃ売れるゲームが違う、なんてことは、僕らはあまり気にしないでやつてますね。

Q 次のN64タイトルは?

任天堂ブランドのゲームって、たいてい発売直前まで細かいことがわからないよね。N64でもやっぱりそうなんだけど、そこを聞き出すのが取材ってもの……と、意気込んでいたら、意外な話題から情報が飛び出してきたのだ。

『ゼルダ』の内容は かなり変わった!?

——今回の『マリオ64』って、謎解き要素が強くなりましたよね。何か狙いがあったんですか?
宮本 それはね、『ゼルダ』も作ってたんですけど、いろいろとネタがあつたんで、早めに使っちゃおうなんてね笑。『ゼルダ』のネタをこつちに回してきたりしたんですよ。前のSFCの『ゼルダ』のときも、『マリオ』と同時進行だったんで、結構ネタのやりとりをし



○終始笑顔で説明してくれた宮本さん。くっ、もつちよつと教えてくれれば……

たりしましたね。

——もしかして、『ゼルダ』って『マリオ』とわりと共通点の多いゲームになるんですか?

宮本 何割かはね、似た作りになりますね。半分くらいは、もちろん全然違いますけど。

——システム面ではどうなんでしょうか? 例えば、『マリオ』みたいに3Dのフィールドを動き回るタイプになるのか……。

宮本 そういふ部分もありますね。『マリオ』が剣を使うRPG、っていう感じではないんですか? 宮本 それやつたら、『マリオ』みたいだつて言われちゃいますからね笑。

——そうすると、『マリオ』とははつきり違う何か? 『ゼルダ』独特のものがあるわけですよね。『ゼルダ』システム」みたいな……。

宮本 まだ言えませんが、まあほらかメラとか……いやいや笑。

——そういえば、以前発表された『ゼルダ』の画面がありますが、やつぱりあれからかなり変わつてきてるんですか?

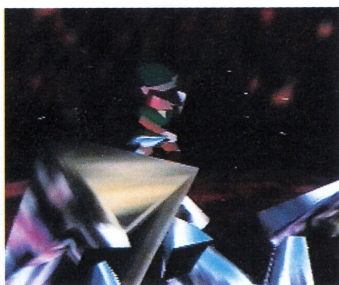
宮本 ええ、あれは変わります。でもあんな感じのアングルも、最低デモで使えるようにはなってます。要するに、あのアングルで遊べるか遊べないかが問題なわけだぶんね、あれだと見にくくて遊べないと思うんですよ。ただ、ああいふアングルをやるかと思えばできるんで、デモにしようと思つてるんですが、初心会で展示し

たビデオは、ちゃんと全部N64で動かしてまさらね。なんか開発機上で動かしてるんじゃないか、なんて言われましたけど笑。

——あのときは僕たちもビックリしましたよ。

宮本 そうですか。あのビデオの中の、どのあたりにビックリしましたか? 兵隊さんがキラキラしてたことですかね笑。

——やはり、本当にこれが動いて、プレイできるのかってところでしょか。開発機上だけなので



①このクオリティでプレイできるのだ!

マリオ カート64

N64の最初の4人同時プレイ可能ゲームになる、レースもの。基本的には大ヒットしたSFC版のパワーアップ版となる。ただし高速処理などを調整中で、キャラの変更も検討中。カメックが消える?



ウェーブ レース64

予定タイトルの中で最初に登場する予定の、水上をバイクでカッ飛ばしてタイムを競う、N64オリジナルの作品だ。水の表現に特に力を入れ、動きを多彩にするためにポートからバイクに変更したとか



は……つて思いました。宮本 本当に動いてるじゃないですか笑。よく見るとあれ、動きにイチイチ細かいタメの動作が入つてたでしょ。剣を振るときとかあのタメがあると、やつぱり操作して変な感じです。だから、そのあたりの調整が大変ですね。

次に発売される 『ウェーブレース』

——宮本さんが今、特にメインで取り組んでいるのは『ゼルダ』なんですか?
宮本 まあ『ゼルダ』と、そうそ

う『ウェーブレース』がもう最終段階ですよ。もう最後のコースが今日(編注……このインタビュは7月9日に行われたもの)入るとか入らないとかで。

——最初の画面公開のときからキャラの絵とかが変わつていきますが、なぜなんですか?

宮本 初心会に出すまでは水の表現にフルパワーをかけてまして、キャラがどうのつていうのはその後に考えたんですよ。初心会ときはポートがちよつとアニメーションしてましたけど、なんかアレなら他のハードでも遊べるよね、つて思ひまして。もつと水の演出を強化して、水ならではの操作に

しょんかい
初心会でディスクを見て下さい

自機に種類が…？ 『スターフォックス』

——『スターフォックス』のほうはいかがですか？
宮本 『スターフォックス』ですね。あれは順調ですよ。あれは…ああ、言えないんだつた(笑)。ええとね、キレイですよ(笑)。

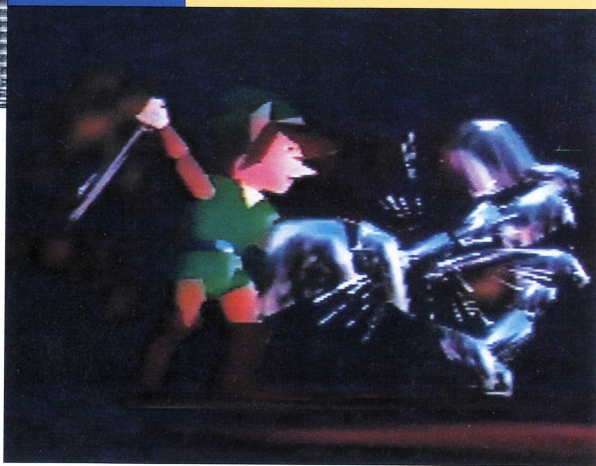
スターフォックス 64

これまたSFC版がベースの、3Dシューティング。比較的機種種でもよく見かけるタイプのジャンルだけど、宮本さん自ら「キレイですよ」といったグラフィックには大いに期待。開発は順調とか



ゼルダの伝説64 (仮称)

64DDのファーストタイトルになる3DアクションRPG。これもやはり大ヒットだったSFC版がベースだが、どうもかなり違ったものになりそう。写真は昨秋のもので、今はかなり変わったようだ



『マリオカート』は キャラが変わった

——『マリオ』発売後、『マリオカートR』の人氣が非常に上がったんですけど、開発状況は…？
宮本 今、高速処理とか、技術的な改良をやっています。4人用でも1人と変わらないようにしたくて…
——ビデオで見る限り、かなり開発が進んでいるように見えたんですが、やはり調整に時間がかか

——いい線いってますか？で、自機が攻撃されると、今度は乗組員が自機になって、豆粒みたいなちっちゃいやつが自機になるなんていうのは…
宮本 それは…痛いですかね(笑)。いやね、コクピットの中も作ってあったでしょ。見ましたか？
——ビデオの一場面ですよな。
宮本 ええ。…ああ、このへんまでにしておきましょう(笑)。このままじゃ全部話そうだし(笑)。

気になる他のタイトルは…？

主だったタイトル以外にも、話の要素所に新タイトルの話題が飛び出していたので、ここでもまとめて教えちゃおう！
●スーパーマリオ64の続編
構想自体は、第1作の時点で3分の1はできているとか。実作業にいつ入るかはまだ未定だそうだ。
●ヨッシーアイランド64
3Dではなく2Dで、かなり進んでいるとか。『ゼルダ』より先かも、というコメントも。

●スーパーマリオRPG2(仮称)
制作はすでにスタート。ディスクということ以外不明。
●マザー3(仮称)
これもディスク。発売は『RPG2』より早くなりそうとか。
●ジャックと豆の木プロジェクト
これはタイトルではなく、任天堂が新しい挑戦をするべく作ったチーム名。ディスクで「かなり変なもの」(宮本さん談)を作っているとか。秋の初代会に出るかも！

つてるんですか？
宮本 それもありますし、いろんな走りが入りますからね。アナログスティックを使えるわけですし、テクニカルに走る車から直線的な車まで、ものすごい差がありますよ。あと、キャラなんかも手間取ってますかね。ドンキーコングをスーパードンキーコングにしたり…
——キャラといえば、どんな感じで選んだんですか？
宮本 キャラ選

択は今もやってますよ。こないだまでカメックが走ってたんですけど、やつぱり外そうかなと。…そうなる

と、今公開されてる8人は、変更される可能性があるがあるんですな。宮本 変わるかも知れませんが…
——操作なんですが、3Dス

テックスってハ



ンドルだけに関係するものなんですか？
宮本 うーん(慌てたように)…それは秘密です(笑)。3Dスティックをどう使うかについては、このゲームのツボですんでねえ。それはまだ、秘密というところで…(笑)。

キャラは変わるかも知れませんね

Q

ずっとポリゴンなの？

今わかつてるN64のタイトル、ほとんどがポリゴン。N64がポリゴンに強いハードだったのはわかるけど、ポリゴンに馴染めないって人もいるよね。宮本さんはその辺をどう思ってるのかな？

ポリゴンの広い世界と2Dの不思議な世界

——看板ソフトの『マリオ』がポリゴンになったのははじめ、タイトルのもとがポリゴンなわけですけど、これからもポリゴン中心でいくんですか？

宮本 やっぱりN64をやったかつた理由の1つが、3Dにしろ何にしろ、キチツとした表現ができないと、世界が広がらないと思うたんです。そう考えると、当然ポリゴンが多くなってきましたよね。ただ、N64ってね、画像がきれいっていうか、1ピクセルあたりの画質がすごく高いんです。だからそれを使うと、2次元のゲームでも、「品質の違う次元」になるんですよ。そこから拡大、縮小なんというのも自由ですね。それからもう1つが、SFCっていうのは、ハードのスペックに応じてスプライトの枚数がどうのつて、わりとハード側が設計した枠の中でゲームを作る、って感じだったんですよ。そのかわり、すごくゲームを作りやすいハードだったんですよ。N64はもう、本当にプログラムがフリーなハードなんで、何でも好きにできます。だからスプライトとか、セルとかって考えがないんですよ。デザイナーが

考えたものが、全部画面に出せるんですよ。そんなシステムなんで2Dの表現技法でも、例えばフラスコスクロールはどうのつていうSFCのようなハードの性能面の問題はほとんどないと思います。だから、本当にソフト屋のテクニク次第で、好きな使い方をできるんですよ。モーフィングでもなんでも。だから僕らの方でも「これ、どうやってるんだろ？」なんてのが、いくつでも出てくると思います。N64って、そういうた

意味では本当に面白いハードでね。だから、当然2Dのほうも面白いつつ効果もあるでしょうね。そういうのがこれからたくさん出てくるでしょうね。品質の高い、不思議な絵というか、そういうたものが出てくるのがN64なんです。とりあえず僕らは、『ヨッシー』を2Dでやってみますけど、わかりやすいんでね。



○完全に計算しつくされた、ウソのない立体的箱庭の世界。どんなところから見てもボロが出ない、こんな世界の広がり方は、まさにポリゴンだからこそできる芸当なんだ

ポリゴンで表現しないと世界が広がらないと思いました

ハードを買った人間が、ソフトの次に注目するものといったら周辺機器だよ。特にN64の場合、拡張端子が充実してる上、ディスクも発表されているし、期待度はかなりのモノ。そこで、周辺機器の用途や構想を伺ってみた。

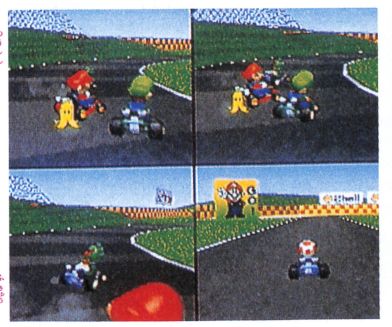
通信をするにはまだ環境が不完全

——最近、モデムを使った通信などがよく話題になってますよね。N64も将来的にネットワークにつなげていけると思うんですが、宮本さん自身はどうお考えですか？

宮本 長期的に見れば、ネットワークっていうのはゲームの1つのテーマなんです。ですけど、僕はそんな長期的な話を、目の前のユーザーにするべきじゃないと思うんです。はつきり言って、僕がユーザーだったらまるで興味ない。将来的にはあるでしょうけど、本当に使えるようになったら考えればいいじゃないですか。どうして何年も先のことを考えて動かなきゃいけないの、って思いますね。今すぐに通信だインターネットだつて言っても、それは一時のマルチメディアブームと同じで、ハード屋さんやメーカーの都合でエサに使われる、商売道具として考えまされね。だから僕は、将来300万台くらい本体が普及すれば、おのずと通信みたいなものは付いてくると思いますよ。任天堂のハードは、そういうものにいつても対応できるように作ってあるんですよ。それに、今はまだ通信環境

Q

周辺機器はどうなるの？



○通信は、もつとみんなにN64が普及してから。4人同時プレイでも十分かね

がそこまで揃っていません。電話回線をふさいでしまうこと自体、普通の家庭では一大問題です。だから1年後そこらにはどうなる、なんて簡単な問題じゃないですよ。もつと国単位で動くとか、家庭環境が大きく変わる力がないとダメなんです。——なるほど、今の通信環境では、通信が一般的になるのはまだ先のことになりそうですものね。宮本 楽しみですけどね。将来的には、家庭でも回線を個別に引くなんてこともあるかも知れませんが、現在では非現実的な話ですよ。だから今は、多人数同時プレイを中心にやっています。

ほんたい ふ きゅう
本体が普及してくれてからですね

64DDと
コントローラパック

— 今度は、ディスク(64DD)についてお聞きしたいんですが、宮本 今お答えできるのは、11月の初心会に出しますんで、見てくださってことだけです。それまではノーコメントってことで(笑)。

— 書き換えることとか、それによって「ゼルダ」がどうかわるのかとか、ちよつとも…。

宮本 特にその部分なんて、超極秘の部分ですよ(笑)。

— コントローラパックはどんな感じで使われていくんですか？

宮本 なくてもいいけど、オプションで使える、って感じですか。バックアップにも使えますけど、その点だけに限って言えば、ゆくゆくはディスクでもカバーできますしね。スポーツものなどのプライベートなデータを持ち寄って遊ぶ、みだいにねばいいな、と。



● カセットだってデータが保存できるのに、ディスクやバックでさらに大容量に

Q
ルイージはどうなったの？

ルイージといったら、「マリオ」シリーズが出るたびにその存在が影で話題になる人気者(や)。でも「マリオ64」にはいなかったし、なんだか最近、すごく扱いが悪い気が…。宮本さんって、ルイージのことはどう思ってるんだろ？

宮本さんの中の
ルイージの重要度

— 最後にしようもない質問なんです。どうして、最近ルイージの扱いがぞんざいなんですか？

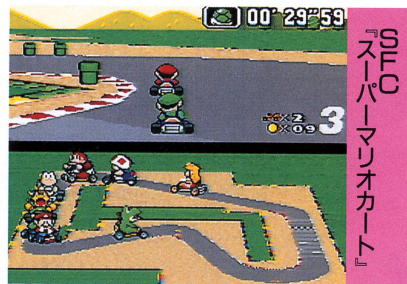
宮本 そんなことないですよ(笑)。ちゃんと大事に、最初は2コンで動いてたんです。ボナスゲームに「マリオブラザーズ」を入れよう、なんてことも一時はやってたからな。ただ、やっぱり仕上げるまでの時間の問題が出てきちゃって。変な状態なんだけど絶対出したくありません。まあ今回はまぎらわしいってこともあってカットしたんです(笑)。

— じゃあ入っていたルイージは、ジャンプが高いとか、足が速いとか、違いがあったんですか？

宮本 いや、そこまではやってません。マリオと同じ性能で、アフションも全部同じように使えるようにしました。

— 体型の違いが問題になったとか…(笑)。

宮本 いえ、それもできますよ。N64のアニメーションモデルって



● 最近元気な姿をあんまり見ないけど、いつかは…!!

— ホツとしました。ルイージも大事にされてるんですね(笑)。

宮本 ええ、ちゃんと大事にしますよ(笑)。

宮本さんからのメッセージ

1つのコースを隅々まで極めたときに、山をいかにショートカットして下るかとか、そういうのって楽しいと思いませんか？ そんなところに興味を持ってもらえれば、その場所が世界共通の遊び場になりますよね。これはもう、バーチャルな世界の中でしかありえないものです。僕たちは、そういうのを作っていきたいんですよ。とにかく、N64は今までのゲームで体験できなかった、新しいことを体験できるものを作っていくつもりです。ゲームと呼ばれなくてもいいから、新しいものを作ろうってがんばっていますので。絶対に、本体を買ったことを後悔させません。品質の高いものを、確実に、定期的に出していくつもりです。楽しみにしてください！



● 誰よりも真剣に、N64の将来を見つめている宮本さん。「本体を買っても絶対に損はさせません！」と、力強く約束してくれたぞ!!

品質の高いものを、確実に、定期的に出していくつもりです!!

だからってコウ^{あそ}うで遊ぶな!

オレ^{さま}様が奪^{うば}ったスターと
お城^{しろ}めかくれスター^{ぜんぶ}全部で

にんてんどうけんえつ
任天堂検閲

こ
個あるんだぞ!

スター集め^{あつ}もいいけれど、
それだけ^{かた}が『マリオ64』の
たのしみ方^{たの}じゃないんだよ

きみ
君はもう、スターをすべて集めたか!?
あつ

ひと　こん　ご　こうりやく　き　たい
まだの人は今後の攻略に期待すべし!!

『スーパーマリオ64』

出張版

編集部に届いたハガキから
みんなの生の声をお届けするぞ

ついに発売された『スーパーマリオ64』。さすがに前人気も高かったこともあって反響が多く、プレイした感想が編集部にも数多く届いている。さらに、このソフトに関しては、実際にプレイしていない人も関心が高くて高いはず。そこで、今回は、いつものリーダーズランキングのページではなく、特別にスペースを設けてみんなの感想を紹介するぞ。また、感想の

おもしろい！『マリオ64』のここが好き！

●最高です。行きたいところへ行けるし、音楽もその場面ごとにちゃんとあっている。ちよつと難しいところもあるが、やりこたえバツグン。今まで一番いいソフトだと思つ。(埼玉県/太田裕)

●3歳の娘がやっています。単純な動作なら、大人もびつくりするほどスムーズに操作できるようになりました。マリオのかわいいところろが子供をひきつけてしまつみ

なでも、ほめてくれるものと、不満点を書いているものとに分けてある。ただ読んでもらえれば分かると思うけど、不満点を書いているものでもゲームは非常におもしろい気になった点もいくつかある、というものが多し。ゲーム自体がつまらなかったという意見はほとんどなかった。

さて、まえおきはこのくらいにして、さつそく感想を紹介しよう。

たいです。(岡山県/橋崎有理)

●より多彩になったマリオのアフシヨ、360度にも広がったステージ構成、そして抜群の操作感覚、現段階では最高のアフシヨンゲームだと思つ。(埼玉県/田中邦行)

●すごくよかった。これだけで夏いっぱい遊んでいるかも。定価が9800円するのは確かに高い。けどこの楽しさは許せる。

(奈良県/河内了輔)

●最終目標はクッパ退治のようですが、そんなことはどうでもよく広い空間が目前に広がり、これでもかこれでもかという仕掛けの連続で頭がくらくらする。まったくたまげだソフトです。それから今回のマリオでは、クッパの豪快さやマリオのずぶとさも光つていると思います。クッパは体重にものをいわせるし、マリオは下が平らで動いていなければどこでも寝てしまふ。行動だけで性格がわかつてしまひます。それにしても謎なのはクッパが爆弾付きのバトルフィールドを選んだことです。爆弾さえなければ負けることはないのに不思議なやつです。ひよつとしたらクッパは武士道精神にのつとり、正々堂々を重んじているのかも知れません。クッパが赤い帽子の丸くてちつこいの勝てない日はくるのか。来ないんだらうなあきつ。(神奈川県/栗林勝美)

●『スーパーマリオ64』はフルポリゴンだけど、冷たい、硬い...という印象をまったく感じない。さすが任天堂だ!! しかもマリオを動かす感覚を損なっていない。

●『スーパーマリオ64』で初めてマリオの声が聞けたので超カントー!! もう少しいろいろしゃべってほしい。(大阪府/野瀬智子)

●おもしろくて、RPGレカほどとどかないけど、アフシヨンゲームがどんどん欲しくなつた。

●『スーパーマリオ64』、画面がめちゃきれい。マリオの「イヤッホー」などの掛け声がおもしろい。3Dスティックは難しいが、力かげんでマリオの動きが変わるところがおもしろい。

(新潟県/広田裕司)

アンケートハガキより

私からも一言!

アンケートハガキに書かれていた熱い感想をそのまま掲載!

N64のマリオ64をクリアしたぞー
ピーチ姫のおかげでスライダーの新記録
を出したぞー 記録は 12分5秒だほほ。

東京都/茂田 篤

スーパーマリオ64... 手もとの操作をしないで
ほっておくと、ゲスかとおちやうマリオが
かっいいと 死つた。

静岡県/牧田裕美子

マリオ64は、とてもおもしろかった。
とくに、スライダーやクッパとの戦い
が、とてもたのしかった。

大阪府/広岡正行

スーパーマリオ64 が すごく おもしろかったぞ。
マリオ が すごく かわいいネ!!

和歌山県/辻本恭子

スーパーマリオ64は、かなりおもしろい。
でも、視点の変換が難しい。

石川県/田中知広

●マリオの動き、絵がすごくリアルでびっくり!! 思わずハマってしまいました。

●『スーパーマリオ64』をプレイ
していますが、今までにないアク
ションなので時間を忘れてハマッ
てしまっています。

●操作が実に難しい。酔いそうなのは、感じでした。しかし、何回やってもその度に違う感じがする(シユウメツのカメラ目線を変えると)。しばらくは「スーパーマリオ64」にハマりそうなんです。

（北海道／武田ゆきの）
ひろびろ ● 広々とした世界でマリオを自由に動かしていると、初めてゲームの「キャラを動かす」楽しさを感じた。

しさを思い出す。やや難しいけど、失敗も気にならないおもしろさがある。また、スライダーでは3Dスティックならではの操作感が、拔群でレースゲームのような爽快感があり、とても楽しい。

●『スーパーマリオ64』をプレイして震えあがりました。「ゲームがかわった、マリオが変えた」。

●ゲームの進化を感じた。これからのゲームはもっとすごくなるだろう。『スーパーマリオ64』はひとつの通過点だ。

鳥取県／森本直樹

●マリオがいろいろな動きを
 かわい。3Dスティックの四
 角合でマリオが速くったり遅
 くなったたりするのがい。映
 像もき
 れい。

(奈良県・松崎樹
 海)

●本当に自分がマリオの世界を
 遊んでいるみたい。ルイージが
 出て

こないのは残念。マリオと同じ面を動き回れたらもうとよかつたと思う。
(鳥取県/小山康隆)

●『スーパーマリオ64』すごい。
あまりの「コト」にビックリです。思

つたより視点の操作は悪かったの
ですが(それだけ残念)、私としては
GOOD GAMEだと思いま
す。スゴイゼンテンダー!!
でも長いコトやると気持ち悪くなる
のは私だけでしょ? :

●『スーパーマリオ64』では、期待していたファイアマリオが出ないで残念だったけど、羽（はね）マリオの操作は爽快だった。自分の倒（た）し方を堂々（どうどう）と言うボムキングとバツタンキングはかなりマヌケで笑えた。マリオが言う「マンマミーヤ」って何だろ？（みえん）

●キャラクタもかわいいし、リオもよく動く。最初のころは二段飛びができたときも感動してしまっただ。それに最初のパワースターを取ろうとしても、スターがあるやまにさえ行けなくて苦労した。

(栃木県／田中町)

●グラフィックがとにかくすごい
本誌にもあったように、つい首が
動いてしまう。最初はやりにくくか
つたが、2、3日たったらほとんど
慣れて動かすのがとても楽しく
なった。

(東京都／大竹一毅)

てがおもしろい。
ちか おも しょうが

「パーフェクトに近いと思う。小学
校1年の子供でもできるし、大人
も楽しめる家族の笑いが絶えない。」

(福島県／柴修)

●『スーパーマリオ64』はやっぱりおもしろい。隠れ面を探る楽しみなどがあちこちにあつてよいです。現在☆×70を目指しています。

(北海道) 岩沢秀樹

(北海道／岩沢秀樹)

●すばらしいデキです。新しいゲーム世界への可能性を感じるとともに、忘れかけていた玉手箱的な楽しさを思い出しました。

●とにかく3Dの視点になれるのが第一。まだ空とか水中では、わけ分からなくなるけど、やっぱりマリオはおもしろい。でも3Dの世界がリアルで、自分が好きなところを見て歩けるのがいい！ 高

いところから落ちるとき、マシで
「コワイッス。」（新潟県・後藤桃代）
●細かいところまで凝っていて、
あきさせない自由度の高いゲーム
システムや、ヒントを見ながらラス
ターを取る「謎とき」などがおも
しろい。謎が難しすぎるところも
あるが、クリアしなくても先に進
めるので、幅広い人が楽しめる
と思う。（神奈川県・鈴木洋平）

●ファミコンのスーパーマリオを

初めてプレイしたときのように、
ゲームのほんとうの楽しさを、「マリオオ
64」は思い出させてくれる。やはり
宮本さんをはじめ、任天堂のみんな
の努力や技術力はすさまじい。

(青森県／則竹景造)



でも、当然戦うのだ（埼玉県／林智秋）

マリオ64は新しい感じかして楽しいが、少しの操作ミスで落ちて死ぬのもものすごくストレスがたまるゲームです

マリオ64：私もビュリホーだ"とも思いましたか。
(ティートでちよとたけPLAYした。これから買うヤビ。)
3DSステックか。ぬー。なんかぬー。まあ、なんでも
なぬか。大事やぬ。うん。

スーパーマリオ64.
たのしい!! この一言です。
はじめてマリオ1をプレイしたときと同じ
感動。よここび、そして一体感。日本人で
よかっタ。

スーパーマリオ64は最高! はまってしまい
1週間でこしてしまった。今ではパワ
スター集めをやっていて 96個になった
羽根マリオのそうさがむちゃむずかしい。

S रात्रि 64

カメラの位置が動くので、操作が大変。でも、買って良かったと思えるので、不思議です。さすが任天堂!!

スーパーマリオ64

…慣れるまでいろいろするときが
あったけど、慣れると本当に
なめらかに重くいて気持ちよくなってきた。

公式予約が
できるお店は
ここだ!

公式予約はこの
マークを目印に!



●北海道

■DEPO'ック2番店 札幌市中央区南2条5-1丸大ビル 011-242-3199
■J&P/メディアHAL 札幌市中央区南3条2丁目 011-233-2001
■そうご電器YES旭川ゲームスクエア 旭川市4条7丁目 0166-26-2711
■ドキドキ冒険島 釧路芦野店 釧路市芦野1-8 0154-36-0250

●青森県

■ドキドキ冒険島 青森店 青森市緑3丁目10-1 0177-76-4165
■ミー 五戸店 三戸郡五戸町新町31-3 0178-62-5194
■ミー 三沢店 三沢市松園町3-1-20 0176-52-9032
■ミー 八戸店 八戸市石堂1-31-16 0178-28-3292

●秋田県

■ゆにこんG 本荘市花畑町4-48 0184-24-0609

●岩手県

■TVパニック 一関店 一関市大河49番地 0191-26-1547

●宮城県

■DJスタジオ 古川店 古川市稲葉字谷地177-1 0229-24-9094
■DJスタジオ 長崎ヶ丘店 仙台市泉区長崎ヶ丘3丁目26-13 0222-378-9333
■DJスタジオ 大河原店 柴田郡大河原町新東21-6 0224-52-5514
■DJスタジオ 佐沼店 登米郡迫町佐沼字中江1-8-7 0220-22-8613
■シニール 泉パルナス店 仙台市泉区市名坂御釜田108-1 0222-218-3356
■シニール 北根店 仙台市藤松2-21 0222-276-5828

●山形県

■シニール 山形店 山形市香澄町2-2大久保ビル1階 0236-33-9460
■ドキドキ冒険島 山形市パルナス店 山形市法住町3-10-12 0236-43-5005
■ドキドキ冒険島 山形店 山形市東原町4-11-1 0236-33-4060
■ドキドキ冒険島 新庄店 新庄市沖の町5-23 0233-23-8303
■ファミコンプラザTOM 春日町店 山形市春日町1-47 0236-45-9345
■ファミコンプラザTOM 大野目店 山形市大野目3-1-6 0236-33-9345

●福島県

■シニール 福島市 福島市万世町5-8 0245-22-8350
■シニール 郡山店 郡山市郡山2-2-4 0249-21-6450

●新潟県

■COM!G 1 内野店 新潟市内野町926 025-263-1710

●長野県

■アピランド 飯田店 飯田市知久田4-1202 0265-52-5938

●群馬県

■クワム 太田本店 太田市本町20-19 0276-22-6221
■クワム 太田駅前店 太田市飯田町1319 0276-49-2351
■クワム 大泉店 邑楽郡大泉町中央2-34-8 0276-63-7419
■わんぱくこぞうアム前橋店 前橋市上小出町1-32-6 0272-35-0291

●栃木県

■ドキドキ冒険島 佐野店(RCYO佐野店) 佐野市堀米町457 0283-21-1345
■クワム 足利店 足利市伊勢町3-12-14 0284-41-3985
■クワム 足利南店 足利市浅倉町263-1 0284-73-0725

●茨城県

■ドキドキ冒険島 波崎店 鹿嶋郡波崎町8370-1 0479-44-8066

●埼玉県

■Piw/びゅう 北浦和店 浦和市常盤10-8-5 048-832-0708
■カメレオンクラブ 岩槻店 岩槻市本丸1-37-15 048-756-8959
■カメレオンクラブ 春日部店 春日部市中央2-1-17 048-763-2815
■ゲーム天国 草加店 草加市高砂2-12坪山高砂ビル1階 0489-27-5960
■ドキドキ冒険島 北浦和店 浦和市常盤9-30-16 048-824-1313
■ドキドキ冒険島 東川口店 浦和市東大門3-15-9 048-878-3210
■ファミコンショップ桃太郎 北坂店 坂戸市漢蔵町2-13 0492-82-5221
■第一家庭電器 府中店 府中市本町8-5-35 0480-22-3821
■はていや 与野市下落合1044 048-832-2034

●東京都

■(株)アカラ 江東区門前仲町2-5-11 03-3642-8741
■GAMES マーヤ 江戸川区中葛西3-18-17 03-3686-1465
■Piw/びゅう 吉祥寺店 武蔵野市吉祥寺本町1-8-22 0422-20-8053
■Piw/びゅう 国立店 立川市東1-6-3 0425-72-7160
■カナリヤ 武蔵野市吉祥寺本町1-9-11 0422-21-1258
■カメのさかもと 大田区西蒲田7-2-3 03-3732-8409
■キムラヤ 町田店 町田市原町6-10-15 0427-23-5661
■キムラヤ町田PART2 町田市原町田4-2-3 0427-20-0200
■ゲーム天国 亀有店 葛飾区亀有3-13川辺ハイツ1階 03-5680-6961
■ゲーム天国 竹塚店 足立区伊興3-16-9ソライロビル1階 03-5653-7808
■さくらや 新宿店 新宿区新宿3-17-2 03-3354-3636
■さくらや サンシャイン60通り 豊島区東池袋12-28 03-3980-3636
■さくらや 渋谷店 渋谷区宇田川町27-6 03-5489-3636
■さくらや 池袋東口店 豊島区南池袋1-22-5 03-3590-3535
■さくらや 八重洲北口店 千代田区丸の内1-9-1 03-3216-3636

予約キャンペーン期間
7月25日(木)〜8月31日(土)

お問合わせ
7/15〜8/31
予約キャンペーン
「ゴールドラッシュ」事務局
03(3293)2788
AM10:00〜PM6:00 土日祝のぞく

■サンソフト 府中市寿町1-3-7 0423-34-2892
■ネバーランド 浜田山店 杉並区浜田山3-30-8 03-3304-5431
■ハチスケ 環七大森店 大田区大森北5-10-20 03-3298-2310
■ハチスケ 第2京浜多摩川店 大田区多摩川11-23-1 03-3757-7331
■マジカルガーデン 大山店 板橋区大山東町60-27 03-3579-3823
■ファミコンランド 光が丘店 練馬区田柄5-22-18 03-3577-0398
■モリス中野ブロードウェイ店 中野区中野5-52-157ロードウェイ1階 03-3388-0988
■モリス 中野北口店 中野区中野5-52-3阿部興産2F 03-3385-8651
■モリス 野方店 中野区野方5-24-7斎藤ビル2F 03-3223-4889
■モリス 高円寺店 杉並区高円寺3-346-9プラザU101 03-3317-4765
■モリス 荻窪店 杉並区荻窪5-23-11サトウビル5F 03-3393-7635
■モリス 武蔵境店 武蔵野市境2-2YOUNGビル2F 03-5226-3635
■ロムハウス 荻窪店 杉並区上荻1-10-6荻窪福福ビル 03-0997-0900
■ロムハウス 国分寺店 国分寺市本町2-2-7本多ビル1階 0423-27-0996
■西武百貨店 池袋店 キッスホビ 豊島区南池袋1-28-1 03-5992-0561
■博品館トイパーク 中央区銀座8-8-11 03-3571-8008
■ソフトガレージ 五反田店 品川区西五反田1-21-6 03-3779-0911
■TVパニック 蒲田店 大田区蒲田5-27-10 03-3734-6591
■おもちゃのQ 中野区野方5-31-9 03-3338-7260

●千葉県

■Piw/びゅう 千葉店 千葉市中央区千葉町13-1 043-227-6979
■Piw/びゅう 柏店 柏市中央1-2 0471-63-4091
■ドキドキ冒険島 君津店 君津市東坂田2-7-2 0439-54-7864
■マジカル 南流山店 千葉県流山市南流山1-9-17 0471-58-3409

●神奈川県

■Piw/びゅう 厚木店 厚木市中野2-10-15 0462-24-6777
■シニール 浦ノ口 川崎市高津区浦ノ口353 044-844-5125
■シニール 戸塚店 横浜市戸塚区矢部町3 045-871-8941
■ソフトピア 横浜西口店 横浜西区南幸町1-12-12 045-312-8396
■ドキドキ冒険島 大和店 大和市大和南2-10-12 0462-63-1510
■トップボーイ 横浜須賀中央店 横浜須賀中央大滝町2-23 0468-24-7281
■トップボーイ 横浜須賀中央店 横浜須賀中央大滝町1-26-4 0468-24-9831
■トップボーイ 三ツ境店 横浜市瀬谷区三ツ境20-14 045-361-7220
■トップボーイ 新城南口店 川崎市高津区千代新町4-3 044-755-1392
■トップボーイ 塚越中央店 川崎市幸区塚越2-218 044-511-1190
■ファミコンショップ コンコルド 川崎市多摩区東生田1-14-15 044-900-8812
■ファミコンSHOPカスタム 青葉店 横浜市青葉区青葉台2-9-18 045-984-0138

●山梨県

■おもちゃのマルちゃん 甲府市上石田1-2-17 0552-22-3540

●静岡県

■ドキドキ冒険島 沼津仲見世店 沼津市大手町5-8-2 0559-62-2131
■ファミコンランド 掛川店 掛川市小鷹町179 0538-23-8232
■ファミコンランド 高林店 浜松市高林4-8-13 0538-473-2223
■ファミコンランド 袋井店 袋井市久能1748-5 0538-43-7959
■ファミコンランド 豊田店 磐田市豊田町立野105 0538-35-2070
■エマール 笠井本店 浜松市笠井町902-5 053-433-9900
■エマール モール街店 浜松市千歳町72 053-458-5188
■エマール 本郷店 浜松市本郷町1367-4 053-460-6777
■エマール 幸店 浜松市幸5-7-10 053-473-4600
■エマール 高林店 浜松市高林4-8-9 053-474-5988
■エマール 三島店 浜松市三島町1808 053-442-7088
■エマール 浜北店 浜松市沼谷5-1 053-586-7331
■エマール 磐田店 磐田市今之浦4-4-2 0538-36-3533
■エマール 国府台店 磐田市国府台55-18 0538-32-6500
■エマール 袋井店 袋井市堀越3-19-13 0538-43-7566
■エマール 掛川店 掛川市中央1-22-2 0537-22-8999
■エマール 東千代田店 静岡市東千代田1-7-5 054-265-5333
■エマール 御門台店 清水市草薙一里山3-7 0543-48-9835
■エマール 駒形通店 静岡市駒形通3-1-14 054-271-9898
■エマール 麻屋店 静岡市麻屋2-3-2 054-273-5901
■マジカルガーデン 千代田店 千代田市南宮5-1-7 054-262-2301

●富山県

■ファミコンスペース シャトル 二口店 富山市黒瀬220-2番ビル 0764-24-1101

●石川県

■COM!G 小松店 小松市園町8-23-1アルプラザ小松2階 0761-24-4427
■ファミズ 井浜店 石川県珠洲市飯田町13-57 0768-82-8052

●福井県

■ファミコンショップ BIG 武生店 武生市京町2-1-10 0778-25-6660

●愛知県

■いれもん 千音寺店 名古屋市中川区富田町大字千音寺字間渡2861 052-432-8166
■マジカル 刈谷店 刈谷市宝町1-1-11 0566-28-7070
■マジカル 黒川店 名古屋市中区金城2-5-11 052-91-5781
■マジカル 瀬戸店 瀬戸市高根町3-82 0561-84-7116
■マジカル 西尾店 西尾市寄住町若宮44-3 0563-57-1561
■マジカル 碧南店 碧南市天王町2-49 0566-48-3200
■マジカルガーデン 安城店 安城市住吉町3-6-13 0566-97-0901
■マジカルガーデン 一宮店 一宮市妙興寺2-1-1 0586-43-7277
■マジカルガーデン 岡崎店 岡崎市羽根北町5-16 0564-54-8488
■マジカルガーデン 江南店 江南市宮後町天神28 0587-55-9827
■マジカルガーデン 春日井店 春日井市東野10-1-27 0568-85-1515
■マジカルガーデン 基目寺店 海部郡基目寺町大字下津字平島10 0562-445-7406
■マジカルガーデン 半田店 半田市青山町5-50 0569-24-1479
■マジカルガーデン 豊橋店 豊橋市花田町土亀5-12 0532-64-6826
■マジカルガーデン 緑店 名古屋緑区滝ノ水4-240-8 052-892-0881
■マジカルガーデン 港店 名古屋港区小瀬4-55-1 052-384-4517
■マジカル 豊川店 豊川市千歳通3-10-1 05338-3-1250
■ファミズ 大府店 大府市中央町3-100オスカ3階 0562-46-8985
■ファミズ 柴田店 名古屋南区白木町4-1白木マンション1階 0562-614-5779
■ファミズ 半田インター店 半田市山代町2-73-1 0569-25-0444
■ファミコンランド森本店 一宮市森本5丁目2-7 0586-24-2341

●岐阜県

■COM!G 則武店 岐阜市則武西2-1-16 0558-294-5110

●三重県

■マジカルガーデン 四日市店 四日市市日永西2-3869 0593-45-9341

●奈良県

■わんぱくこぞう 奈良店 奈良市高畑町126-1マックス高畑1階 0742-23-0041

●滋賀県

■U☆BEAT 近江八幡店 近江八幡市廣町456-10 0748-32-0378
■U☆BEAT 栗東店 栗東郡栗東町安養寺1-1サンフドビル2階 0775-51-2122
■U☆BEAT 甲西店 甲賀郡甲西町中央1-44-1市兵衛ビル1階 0748-71-2000
■U☆BEAT 高野店 栗東郡栗東町高野596 0775-51-2255
■U☆BEAT 水口店 甲賀郡水口町坂坂690-3 0748-65-2000
■U☆BEAT 菩提寺店 甲賀郡甲西町菩提寺1530-4 0748-74-1919
■U☆BEAT 野洲店 野洲郡野洲町小篠原2213-5 0775-86-8002

スーパーファミコン®は
任天堂の登録商標です。



●京都府

■ザウルス 新田辺店 京都府綴喜郡田辺町河原北口8-3カーサ高村 0774-65-1200
■ザウルス 大野町店 京都市北区大將軍東馬町157 075-464-4575
■わんぱくこぞう 同志社前店 綴喜郡田辺町三山木小字野町88 0774-65-5551

●大阪府

■KONG 大前店 東大阪市小若江3-6-13 06-721-8009
■そごう大阪店 おもちゃ売場 大阪市中心区心斎橋筋1丁目8-3 06-281-3293
■わんぱくこぞう 堂島店 寝屋川市堂島本町20-8-102 0720-20-5411
■近鉄百貨店 阿倍野店 大阪市阿倍野区阿倍野筋1-1-43 06-624-1111
■遊コン あびこ店 大阪市住吉区赤田7-6-23松谷マンション1階 06-690-2291
■ドラゴンワールド 池田店 池田市満寿美5-6ハイパノ 0727-52-4663
■ソフマップ大阪7号店 大阪市浪速区日本橋3-6-18ソフマップ7号店ビル 06-634-2076
■ソフマップ大阪3号店 大阪市中心区難波15-20 06-643-0070

●兵庫県

■わんぱくこぞう 東灘住吉店 神戸市東灘区住吉宮町7-1-6 078-854-2089
■ジョイプラザ 逆瀬川店 宝塚市逆瀬川11-11-1アピア22階 0797-77-7339
■ドラゴンワールド 南塚店 尼崎市大西町3-19-15メゾン大西 06-428-2998
■ソフマップ神戸ハーバーランド店 神戸市中央区東川崎町1-3-3神戸ハーバーランドセンタービル4F 078-360-0900

●岡山県

■レガロ! 児島店 倉敷市児島の町1-1-20タイム児島店内 086-473-8825
■レガロ! 津山店 津山市河辺932ホームセンタータイムズ津山店内 0868-26-3625
■わんぱくこぞう 沖新町店 倉敷市沖新町92-10 086-425-3570
■ファミコンショップ バラキ 岡山市大和町2-4-27スベイン広場2階 086-234-1289

●広島県

■COM!G 本通店 広島市中区本通4-8 082-247-0978
■ゲームアーク 三原店 三原市港町603 0848-62-0411
■ゲームアーク 三次店 三次市十日市2-1-3 0824-64-1920
■ゲームアーク 松永店 福山市松永町徳島177-5 0849-33-3355
■ゲームアーク 東広島店 東広島市西条西本町1210-1 0824-24-9692
■ハバハバゲームランド 広島店 広島市中区堀川町5-5 082-504-6100
■マジカルガーデン 呉店 呉市広駅前1-2-9 0823-72-1665
■ワルディアイランドビジネスフルーツ井口店 広島市西区井口明神2-1-17 082-278-4222

●鳥取県

■遊遊 米子店 米子市工矢町38 0859-35-2789

●島根県

■おもちゃのタマキ 平田市平田町1859 0853-62-4855

●山口県

■COM!G 岩国店 岩国市麻里市町6-4-14 0827-29-0180

●香川県

■ファミコンショップ P. BOYS 琴平店 仲多度郡琴平町西條643番地 0877-75-0071
■ファミコンショップ P. BOYS 善通寺店 善通寺市上吉田町8-2-2大伴ビル1階 0877-63-0660

●徳島県

■シニール 徳島 徳島市新街橋2-8 0886-23-1386

●高知県

■フルート 中久良店 高知市中久良949-12エントランスパークビル1階 0888-71-7001

●愛媛県

■ベスト電器 松山本店4階ファミコンコーナー 松山市千船町2丁目4-12 089-935-5878

●福岡県

■ファミコ 大丸店 北九州市八幡西区里中3-1-15 093-613-0585
■MSビデオ新館ファミコンコーナー 福岡市早良区西新4丁目8-20 092-821-2048
■わんぱくこぞう 大川店 大川市大字通見513 0944-87-5708
■わんぱくこぞう 筑後店 筑後市羽犬塚上町177 0942-52-1855
■わんぱくこぞう 八女店 八女市大字吉田789-1 0943-23-7379
■わんぱくこぞう 柳川店 柳川市旭町28 0944-72-9830

●佐賀県

■わんぱくこぞう 佐賀店 佐賀市水之江5-1-3 0952-29-8157
■わんぱくこぞう 唐津店 唐津市栄町2583-26 0955-74-2014

●長崎県

■遊遊 長崎店 長崎市築町5-13 0958-20-3341

●熊本県

■トムスクラブ 浄行寺店 熊本市妙体寺町5-1 096-344-6577
■トムスクラブ 郡山店 熊本郡郡山6-136-7アベニュービル1階 096-387-1565
■トムスクラブ 八代店 八代市通町1-31-1 0965-35-4862

●大分県

■JOY-アランド 府内店 大分市府内町1-5-31 0975-35-2294
■(株)デルタ 大分市高砂町3-5 0975-36-5622

●鹿児島県

■ファミザス 国分店 国分市中央1-20-8 0995-46-3003
■おもちゃ 鹿屋店 鹿屋市寿4-6-58 0994-40-3788

●沖縄県

■ベスト電器 那覇店ファミコンコーナー 那覇市松尾1-1-2 098-869-4475

イトーヨーカ堂各店

エスバ琴似店(北海道) 弘前(青森) 八戸(青森) 秋田(秋田)
仙台宮(宮城) 石巻あけぼの(宮城) 新潟木戸(新潟) 河河(茨城)
津田沼(千葉) 船橋千葉(千葉) 流山(千葉) 久喜(埼玉) 草加(埼玉)
和光(埼玉) 四ツ木(東京) 亀有(東京) 八王子(東京) 東久留米(東京)
武蔵小杉(神奈川) 上永谷(神奈川) 吉沢(神奈川) 藤沢(神奈川)
小田原(神奈川) 相模原(神奈川) 網島(神奈川) 三島(静岡)
静岡(静岡) 小牧(愛知) 堺(大阪)

©こしたてひろ・小学館・テレビ東京

©1996 ASCII Corp.

ターボファイル twin 対応

ターボファイル twin は ASCII の登録商標です。

ASCII

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

○隠し種牡馬は種付けを締め切られない

Fee	50倍	系統	Stallion List
900	〜	プレイヴェストロマン	500万
3	2	サンデーサイレンス	BookFull
3	2	ノーザンテースト	BookFull
3	2	リアルシャディ	BookFull
3	2	トニービン	BookFull
3	2	ブライアンズタイム	BookFull
3	2	シンボリルドルフ	BookFull
3	2	マルゼンスキー	BookFull
3	2	ヘクタープロテクター	BookFull
3	2	ミルジョージ	BookFull

今までの「ダビスタ」シリーズには、それぞれ最強馬を作るための必勝パターンというのがあった。例えば「II」では、ステイールハートを中心とした適正距離の短い種牡馬の種付けを8代続けたあと、9代めにマルゼンスキーなど総合能力の高い種牡馬の種付けをする、と、極限まで能力を引き出すことができた。また「III」では、何重

さい しん

最新データもフル活用

かつ よう

DERBY STALLION 96

さい きょうば の でんどう

最強馬の殿堂

このコーナーも、今回で最終回。しかし「ダビスタ96」は、隠し種牡馬も登場してまだまだ奥深さを感じさせている。そこで、新登場の馬から復活した馬まで、隠し種牡馬の血統を「面白い配合」も含めて、徹底攻略しよう。

にもほどこされたインブリードと安定Cによるスピード能力の爆発で、最高のスピードを持った馬が完成した。この必勝パターンのせいで、同じような配合の馬ばかりがBCの上位に勝ち残り、個性的な配合の馬が活躍する機会は少なかった。しかし「96」では、安定AからCまでスピード能力の爆発する可能性があり、インブリードも濃すぎると、産駒に弊害がはつきりとなるようになった。そして新たに「面白い配合」が登場してさらに最強馬の生産を複雑なものにしている。「96」ではニックス+インブリード+「面白い配合」という組み合わせが、最強馬を作るための必勝パターンとされている。が、このパターンを完成させる組み合わせは、1つに限定すること、が不可能だ。それゆえ、個性的な配合の馬が活躍する機会が多くなっているといえる。

モンテプリンス 名馬くお べんりやう さんざんげい ざいしはし みぞひろ ばけみく けだくそ うどくむ	リヴリア りさむしえ ぞやめい えるべいばい りてくりか きれまう ねむししろ あこべつど とこよふ
レインボークエスト おどろく うくくせ ちろめざい じんせい ぎどすあ あめはけ ばれはき えらどび	トウショウボーイ おかそくは やめぎき ようたばい いちばい うべいち すごさこ ちかぢき ちりく
ギャロップダイナとプレイヴェスト トロマンの2頭は、108ページ のウルフコーナーに掲載だ	スティールハート みせねだ よそでいる ばちめは べせさい ちんぱせ えるべい こんどきあ ぬきひ

「96」でも、能力の高い種牡馬の方が、強い馬の産まれる確率は高くなっている。現に、サンデーサイレンスやノーザンテーストの産駒が、BCでは多く見られた。しかし、中にはシンボリルドルフなど能力に偏りがあり、「III」では軽視されがちだった種牡馬の産駒も活躍して、「ダビスタ」の可能性を広げている。そして、さらに最強馬の可能性を広げるべく、隠し種牡馬が登場した。この隠し種牡馬の中には、能力の高いものから偏りのあるものまで、いろいろなタイプの馬が含まれている。一見すると、すべての能力が高い隠し種牡馬だけが注目されがちだ。しかし、そのほかの隠し種牡馬にもインブリードや「面白い配合」など、利用価値はさまざまにある。この多種多様な隠し種牡馬の上手な活用法を、「面白い配合」も含めて解説していく。

リヴリア

鹿毛
 Fee 800万円

ネヴァーベンド系

父 リヴァーマ
 父 ネヴァーベンド
 父 ナスルー
 母父 プリンスジョン
 母父 ヴェイグリーナール
 父 ムイナ
 母母父 バニー・ザ・リトル

距離 1800~2200m

ダト ○

成長 普通

気性 B

底力 A

健康 B

実績 A

安定 A

薄命の種牡馬
リヴリア
ナリタタイシン（皇月賞）というGIホースも登場したが、マイヨジョンやワコーチカコなど実に沢山の馬が産駒に多い。しかし、リヴリアは種牡馬入りしてまもなく他界してしまった。悲しいかな、新たな産駒はもう登場しない。血統は、スピード能力を上げやすいネヴァーベンド系だ。このネヴァーベンド系は、ほとんどの馬がミルリフを経過して、インブリードが濃くなりやすい。しかし、リヴリアはリヴァーマンという少しマイナーな血統を経過している。ネヴァーベンドのインブリードも比較的簡単にできる。「面白い配合」に必要な主流血統（以下、主流血統）の分類も、上から順にネアルコ・ファリス系、セントサイモン系、ハンフロン系、ハンフロン系となっていて、「面白い配合」も容易にできる。

トウショウボーイ

鹿毛 内国産
 Fee 1000万円

プリンスリギット系

父 テスコボーイ
 父 プリンスリギット
 父 ナスルー
 母父 ハイペリオン
 母父 ユアホウスト
 父 アムライ
 母母父 イーストン

距離 1200~2000m

ダト ○

成長 普通

気性 A

底力 A

健康 B

実績 A

安定 B

天馬復活
トウショウボーイ
同期のテンポイントと何度も死闘を繰り広げて、ともに時代を築いた、テスコボーイの最高傑作だ。現役時代は、4歳時に皇月賞と有馬記念、5歳時には宝塚記念とGIを3勝している。代表産駒は3冠馬のミスターシービーをはじめ、ダイイチルビーやシスタートウシヨウなど、ゲーム中にもライバルとして登場するおなじみの馬ばかりだ。全国版からの復活となるこの種牡馬は、全体的に能力が高いく血統もなかなかいいので、「96」ではかなり活躍できるはず。インブリードは、ナスルーとハイペリオンがねらいめだ。しかし、主流血統は上からネアルコ・ファリス系、ほかはすべてハンフロン系となっていて、「面白い配合」はかなり難しくなっている。やはりこの種牡馬は、能力重視で考えただ方がいいだろう。気性、底力、実績と重要なパラメータが、すべてAというのだから使える。最後のキメで使うのもいい。

ためになるや
競馬用語の基礎知識
追い切りマレースのある週に行われる最終調教。折り合い▽旗手と馬との呼吸が合うこと。イレ込む▽興奮して落ち着かない状態。ボロマの糞。

さいきょうば でんどう
最強馬の殿堂

ためになる？

競馬用語の基礎知識

ガれる▽馬ば体たいが細ほそくなること。末脚▽レ

最後の足跡。テキ▽調教師の俗称。トモ▽後ろ足。ブルードメアサイ

イアー▽繁殖牝馬の父。

繁殖牝馬の生産に向いている	ネヴァーベンド系 父 ネヴァーベンド 父 ナスルー 父 ネアルコ 母父 ジェダー 母父 ロマン 父 サークラハッド 母父 サナアゲイン
	スレイヴェストロマン 牝馬 Fee 500万円
	距離 1600~2000m 成長 普通 健康 A
	ダト ◎ 底力 B 安定 A
	気性 A 実績 B

のてこの種牡馬は母の父として活躍させる方が無難だろう。主統血統は上からネアルコ・フアリス系、ヘロド系、テイ系、テイ系となっていて、「面白い配合」も簡単にできる。

また、気性がAなのはネヴァアーベンド系にはめずらしく、ナスルーラのインブリードによる弊害（気性難）を防いでくれる。さらに、気性の良い馬は繁殖牝馬になったとき、仔にスタミナを伝えやすい。

中でも、産駒はタートで鬼のよう
な走りを見せてくれる。
血統はネウアーベントをうまく
使いたい。が、まだインブリードす
るには濃すぎるので、ナスルーラ
やネアルコでがまんしておこう。

やオグリローマンなど、芝で活躍する馬はなぜか牝馬に多い。逆に牡馬は、フジノマッケンオーをはじめとしてダーツの鬼ばかりだ。パラメータを見てもダーツ適性◎となっている。やはりゲーム

めいひんせいさんば
名牝生産馬
フレイヴェストローマン
はつしやんとく
代表産駒のマックスビューテン

**アツと驚く
ギヤロツプタイナ**

現役時代は天皇賞・秋と安田記念のG1二勝という成績。特に天皇賞・秋は13番人気ながらも優勝

スティールハート



黒鹿

Fee 250万円

距離 1000~1400m
成長 早熟 気性 B
健康 B 実績 A

スピード競馬をめざすなら、この馬を無視することはできない。スピード重視の繁殖牝馬を生産しよう

ハビタット系

ハビタット

サーゲイロード

交 ターントゥ

交 オキュパイ

交 スーパーナット

交 オーエンデューサー

交 ダテ

ダト ○

底力 B

安定 B

系、テイ系、ハンブトン系、ネアルコ・フアリス系となっていて父よりは母の父としての方が面白い配合^{はいつく}を実践^{じっせん}しやすい。はちして^や「96」でも、以前^{いぜん}のように活躍^{かつやく}できるのだろうか。

ゲーム中でも、距離適性に示されてるように短距離馬が産駒の中心となる。血統はハビタット系で、ハビタットやサーゲイロードのインブリードが魅力的だ。主流は血統は上からナルコ・フアリス

日本の短距離血統の開祖とも言われるほどの名種牡馬だ。代表産駒は、マイルチャンピオンシップの2年連続優勝を含むG13勝のホーリウェイナード、この馬も短距離馬を中心に産駒を出している。

「Ⅱ」のリーディングサイヤー
ステイールハート
 「Ⅱ」から復活したこの種牡馬は

この馬は、6歳時に天皇賞・春と宝塚記念で優勝した、晩成型のステイヤー（長距離馬）だ。産駒も仕上がりが遅く、中距離ではやや決め手に欠ける。

能力は全体的に低めだが、スタミナはズバ抜けていい。また、主流血統はハンプトン系、スイنفード系、セントサイモン系、スイنفード系と「面白い配合」に適しているので、ここを中心に血統を発展させよう。

底力がAなので、繁殖牝馬を生産しよう。「面白配合」の代重ねとニツ

ギョロウタイ



鹿毛 内

Fee 180

距離 160
成長 晩成
健康 A

父 ノーザンテース
 父 ノーザン
 父 ニアークテ
 母父 ヴィクトリ
 母父 エルピノタウ
 父 シゲラル
 母父 ボールドル

0~2000m ダト ©
 気性 C 底力 A
 実績 B 安定 C

ブ系でニックスと「面白い配合」をねらえば、そのあとも発展しやすくなり、活躍はつてんの機会きかいが多くなる

ラメータにも反映されていて、ゲーム中でも重賞勝ちは難しい。主流血統は、ネアルコ・ファリス系、テイ系、フェアウェイ系、ネアルコ・ファリス系となっている。クラリオン系やフアイトツ

して、競馬けいばファンをアツと言いわせた。しかし産駒さんこには、重賞じゅうしょうクラスで活躍する馬が登場してない。

これは、実績じっせきＢと安定あんていＣというパ

血統もバラメータも問題なし。そのうえ「面白い配合」も楽にできるの で、この馬でフィニッシュだ!!	レインボークエスト	レッドゴッド系	
		父 プラッソングブルーム	
		父 レッドゴッド	
		父 ナスレーラ	
		母父 ワイルドリスク	
鹿毛	母父 エルビジェ	父 グランシル	
Fee 1500万円	母母父 レイズアネイティヴ		
距離 1600~2400m	成長 普通	気性 A	ダト ○
健康 A	実績 A	安定 B	底力 A

主流血統もネアルコ・ファリス系、セントサイモン系、ハンプトン系、シッフル系となっているので、エタン系やノーザンダンサー系でニックスと同時に「面白い配合」を取めるといい。

持ち込み用から登場
レインボークエスト
ゲーム中では、持ち込み用の外国種牡馬として登場していたので能力の高さは保証済みだ。

モンテプリ
鹿毛
Fee
距離
成長
健康

父 シーホーク
父 エルバ
父 ヴァン
母父 フリー
母父 ヒドブス
父 ボウル
母父 ビッグ

内国産
30万円

200~3000m
成 気性 B
実績 C

ダト
底力
安定

サンインロー系

**最強馬育成は
終わらない**

「面白い配合」や最強馬育成の謎も解けて「タビスタ」の攻略も段落した。しかし、絶対的な最強馬というのは存在しない。ライバルがいるかぎり、最強馬の育成に終りはないからだ。これからもいろいろな配合を試して、真の最強馬を作りあげよう。

リローン子



芦毛
Fee 1000万円

距離 1400~2000m
成長 普通 気性 健康 A 実績

○この隠し種牡馬も
ブリード能力の爆発力

インデント系

父	インリアルティ
父	インデントジョナリー
父	インデント
母父	ラマンダナブル
母父	ジアックス
父	ムーブド
母母父	ロイヤルノート

Om ダト ◎
A 底力 A
B 安定 C

ストップ。 あんてい 安定 Cで、ス
ねらいめだったのに…

○公表にストップがかか
だいごう うま けつと
第1号がこの馬だ。血統

デライル・オブ・ザ・キング



鹿毛

Fee 1200万円

距離 1200~2000m
成長 早熟 気性 A
健康 A 実績 B

った、隠し種牡馬の
 がい、死に
 へルトリーエス
 ー
 へルトリーエス
 タフト
 ゴズミックム
 エルビエ
 ヴァンダ
 コホー
 ダト ㊦
 底力 A
 安定 B

されているけど、いろいろな事情
 で登録コードを公表できない馬が
 何頭かいる。左の2頭も、お蔵入
 りした種牡馬の一部だ。誌上で公
 表できるように編集部でも現在確
 認中。機会があれば、ウル技コー

このほかにも隠し種牡馬が発見

ファミマガジャーナル

○ INFORMATION

○ EVENT

○ GOODS

○ MOVIE

セガのアーミューズメントスポット「東京ジョイポリス」や『ときメモ』グッズの紹介など、最新の情報を提供!!

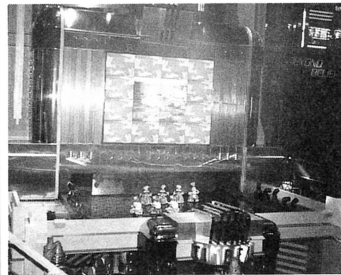
東京ジョイポリス概要

営業時間: 10:00~23:30(最終入館22:45)
 休館日: 年中無休
 交通アクセス: 東京臨海新交通ゆりかもめ お台場海浜公園駅徒歩2分
 東京臨海高速鉄道臨海副都心線 東京レポーター駅徒歩5分
 自動車 首都高速11号線 台場ランプ約3分
 首都高速湾岸線 有明ランプ約4分

チケット代	大人	高校生以上 (15歳以上)	子ども 小学生・中学生 (6歳以下は入場無料)
入場券+アトラクション1100円	1500円	1300円	
入場券+アトラクション2200円	2500円	2300円	
入場券+アトラクション3300円	3500円	3300円	

アトラクション紹介

アトラクション名	料金
タイムフォール	800円
ハーブパイアキャニオン	700円
レールチェイス・ザ・ライド	700円
アクアノバ	700円
AS-1	500円
パワースレッド	500円
ビースト・イン・ダークネス	600円
ザ・クリプト・彷徨	600円
フォーチュンミュージアム	500円
トレジャーハンニック	600円
ウィアード・フォトスタジオ	500円



○「Vステージ」。1日8回イベントがある



○ボブスレーの体感もの「パワースレッド」

SPOT

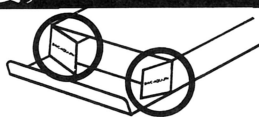
セガ「東京ジョイポリス」東京・お台場で7月12日(金)に東京ジョイポリスがオープンしたんだ。このアーミューズメントスポットの施設は、11種類の室内アトラクションと施設の飲食スペース、セガのキャラクタグッズの販売スペースで構成されている。アトラクションの大半が最新のCG映像や

立体音響などが駆使されたバーチャル感覚あふれるものになっているんだ。アトラクションの中でも「タイムフォール」は落下のシミュレーションを利用して、時空を超えた世界を旅するタイムマシンに乗り込むという設定だ。この迫力は実際にみんなが乗って体感してみよう。詳しくは左の表を参照して遊びに行ってみよう。

ワクワクキャンペーン概要

プレゼント賞品	数量
A賞 「NINTENDO64」	100台
B賞 全国共通ゆうえんち券5000円分	30名
C賞 新潟県南魚沼産・コシヒカリ10kg	10名
D賞 オリジナル「桜井智」テレカ	300名

応募方法 SFCソフト『スーパーランブコレクション2』外箱の折り返し (SHVC-AQKJ-JPNと書いてある部分) 2枚を1口としてハガキに貼って、希望賞品名・住所・氏名・年齢・職業を記入して、下記のあて先に送る。
 〒169 東京都新宿区大久保3-14-8 新宿北郵便局留め 株式会社ボトムアップ ワクワクキャンペーン係
 キャンペーン期間 1996年7月19日~8月31日 (当日消印有効)

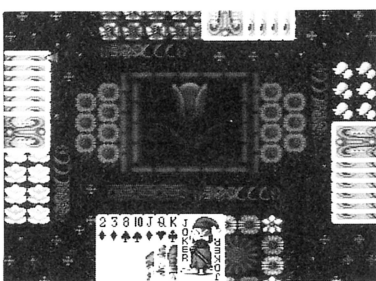


INFORMATION

『スーパーランブコレクション2』ワクワクキャンペーン実施中!!

ボトムアップが7月19日にSFCで『スーパーランブコレクション2』を5800円で発売したよ。それと同時に「ワクワクキャンペーン」を実施中。このキャンペーンは、『スーパーランブコレクション2』の箱に付いている2枚の応募券をハガキに貼って送ると、「ニンテンドウ64」「全国共通ゆうえんち券5000円分」「コシヒカリ10kg」「桜井智」

○「ポーカー」。クレジットをひたすら増やそう



○「ハバ」抜き。ふきだしを見てハバを判断して

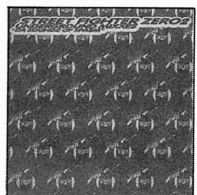
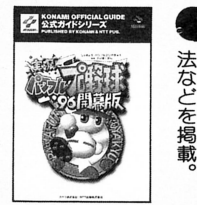
プレゼント



5名

CMに出演中の桜井智さん

CD VIDEO & BOOK

ストリートファイター-ZERO2 Remix ●ピクチャーエンタテインメント/発売中/2000円(込)	ストリートファイター-ZERO2外伝 ～さくら・もっとも危ない女子高生～ ●ピクチャーエンタテインメント/発売中/2800円(込)
 CD サントラに収録している人気キャラのステージ曲をミックス。全7曲を収録している。	 CD さくらを主人公にしたオリジナルストーリーの学園ドラマCD。さくら役に久川綾。
ときめきメモリアル Piano collection ●キングレコード/8月7日発売/3000円(込)	ダンスレボリューション Vol.2 「闘神伝2」 ●MEMレコード/発売中/2800円(込)
 CD 『ときめきメモリアル』のBGMの10曲と桜のボーカル曲をピアノアレンジした全11曲を収録。	 CD 『闘神伝2』のゲームサウンドをダンスリミックス風にアレンジしている。全10曲収録。
KEY THE METAL IDOL Ver.13 「ヴァイラスⅡ」 ●ポニーキャニオン/8月7日発売/2500円(込)	月刊ときめきメモリアル No.1 ●キングレコード/8月7日発売/2200円(込)
 VIDEO 第2期OVAシリーズの全6巻の第5巻。吊木に懸念を覚悟して美浦のコンサートへ行くことを願う。	 CD ラジオ局形式をとった『ときめきメモリアル』のCDドラマシリーズ第1弾。案内役は丹下桜。
実況パワフルプロ野球'96開幕版 公式ガイド ●NTT出版/8月8日発売/1100円(込)	TVシリーズ らんま 1/2 (13) ●ポニーキャニオン/8月7日発売/2800円(込)
 BOOK 12球団全ての選手データ紹介をはじめ、開発者のインタビューや隠し技、各モードの攻略方法などを掲載。	 VIDEO TVアニメビデオ化シリーズ第13弾。周回が始まった追いかけっこが乱闘になり、騒ぎの中、乱馬が頭を打つ。

SOFT

『ときめきメモリアル』の「ウインドウス95」に対応するパソコン用スクリーンセーバー集「ときめき宝石箱」を4800円(別)で発売。このスクリーンセーバーとは何かという、ゲームではなくパソコンが起動してないときの画面やけを防ぐための映像のこと。このソフトは「ときめきメモリアル」の「藤崎詩織」「美樹原愛」「早乙女優美」「館林見晴」の4人が入っている。発売までもう少しあるのでガマンして待っててね。

パソコン用スクリーンセーバー

『ときめき宝石箱』9月発売!!

「ナミガ」9月27日
 CG集として、4人のバストアップシーンやイベントシーンを収録している



新しく描き下ろしたイラストの絵はがきもついている

●新しく描き下ろしたイラストの絵はがきもついている

●ゲームで使われた音声やBGMなどが収録されているよ



INFORMATION

7月31日に開校「全国将棋寺子屋合宿」の参加者募集中

将棋のピギナーや強くなりたい人に将棋の里・玉名実行委員会と毎日新聞社が主催。日本将棋連盟が後援、任天堂の協賛で、7月31日から将棋の里・玉名本県玉名市で「全国将棋寺子屋合宿」を開催。合宿内容は参加者が泊まり込んでプロ棋士の指導を受けるというもの。指導棋士は田祐司7段、藤原直哉5段、平藤真吾5段、特別参加として羽生善治7冠、米長邦雄9段の予定。羽生善治7冠から直接指導があるかも。興味のある人は下の表を参照。

全国将棋寺子屋合宿参加方法

募集年齢：小学3年生～中学3年生
 先着108人(定員になりしだい締め切り)
 日時：7月31日(水)午後1:30～8月2日(金)午後3:00
 場所：熊本県玉名市・運転院誕生寺奥の院
 参加料：1人 2万9000円(旅費は含まない)
 問い合わせ・送付先：
 〒802 北九州市小倉北区紺屋町13-1
 毎日新聞西部本社事業部 全国将棋寺子屋合宿係
 Tel 093-511-1119

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼント(記事の中に募集要項があるものはこちらへ送ってね)を希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学生)・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-16 T1 Mファミマガ64編集部 No.3 ファミマガジャーナルRプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ一枚が有効。No.3のプレゼントの締め切りは8月8日(必着)です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、当選発表後1～2カ月かかる場合もあります。ジャーナルR内のプレゼントは賞品の発送をもって発表にえさせていただきます。

記入例

82

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

No.	①ニンテンドウ64	No.	②スーパーファミコン	No.	③ゲームボーイ
0001	ウェーブレース64	1001	アースライト ルナ・ストライク	2001	ストリートレーサー
0002	エフゼロ64	1002	ああっ女神さまっ	2002	パチ夫くんゲームギャラリー
0003	カービィのエアライド(仮称)	1003	赤ずきんチャチャ	2003	13色対応 SD飛龍の拳II(仮称)
0004	金田一少年の事件簿(仮称)	1004	あかすの関	2004	13色対応 スーパーチャイニーズランド
0005	Cu-On-Pa	1005	ウィザードリィ・外伝IV〜胎魔の鼓動〜	1・2・3	ダッシュ
0006	クライマー(仮称)	1006	ウイニングポスト2 プログラム'96	2005	13色対応 ナムコギャラリーVOL.1
0007	クリエイター(仮称)	1007	海のぬし釣り	2006	13色対応 熱闘サムライスピリッツ
0008	ゴエモン アドベンチャー(仮称)	1008	エナジーブレイカー		新紅郎無双剣
0009	ゴールデンアイ007	1009	クーリー スカンク	2007	13色対応
0010	ゴルフ(仮称)〈コナミ〉	1010	サウンドファンタジー		バーチャル飛龍の拳GB(仮称)
0011	ゴルフ(仮称)〈任天堂〉	1011	サラブレッドブリーダーIII	2008	13色対応 パズル忍たま乱太郎(仮称)
0012	サッカー(仮称)	1012	G・O・D	2009	13色対応 不思議のダンジョン
0013	シューティング(仮称)	1013	実況パワフルプロレスリング'96		風来のシレンGB一月影村の怪物一
0014	スーパーパワーリーグ64(仮称)	1014	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	2010	13色対応 ポケットモンスター2
0015	スーパーマリオRPG2(仮称)	1015	シムシティJr.	2011	13色対応
0016	スーパーマリオ64	1016	スーパーランブコレクション2		ボンバーマンコレクション
0017	スターウォーズ〜シャドウズ オブ ジ エンパイア〜	1017	スーパーパワーリーグ4	2012	13色対応 モグラ〜ニャ
0018	スターフォックス64	1018	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII	2013	13色対応 桃太郎コレクション
0019	ゼルダの伝説64(仮称)		そして伝説へ…		
0020	セント・アンドリウス(仮称)	1019	スターオーシャン		
0021	ダイナマイトサッカー(仮称)	1020	ストリートファイターZERO2		
0022	超空間ナイター プロ野球キング	1021	スプリガン・バワード		
0023	テトリスフィアー(仮称)	1022	ダービースタリオン96		
0024	ドラえもん(仮称)	1023	大貝獣物語II		
0025	パイロットウイングス64	1024	大戦略エキスパートWWII		
0026	バギーバギー(仮称)	1025	タワードリーム		
0027	ヒューマンランプリ In Formula 1	1026	テーブルゲーム大集合 / 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド		
0028	ブラストコープス(仮称)	1027	同級生2		
0029	ブレードアンドパレル(仮称)	1028	ドナルドダックのマウイマラード		
0030	ベースボール(仮称)	1029	ドラゴンナイト4		
0031	ボティハーベスト(仮称)	1030	ナンバーズパラダイス		
0032	ボンバーマン64(仮称)	1031	忍たま乱太郎 すべしやる(仮称)		
0033	麻雀(仮称)〈コナミ〉	1032	忍たま乱太郎 スポーツ(仮称)		
0034	麻雀(仮称)〈ビデオシステム〉	1033	忍たま乱太郎3		
0035	MOTHER3(仮称)	1034	Parlor / Mini3		
0036	マリオカート64	1035	必殺パチンココレクション4		
0037	マルチレーシング(仮称)	1036	ビノキオ		
0038	ヨッシーアイランド64	1037	ファイティングアイスホッケー		
0039	REV LIMIT(仮称)	1038	古田敦也のシミュレーションプロ野球2		
0040	WILD CHOPPERS(仮称)	1039	ペブルビーチの波濤NEW		
0041	ワンダープロジェクトJ2	1040	ボカボントス		
		1041	牧場物語		
					</

表2 今号の記事

01	N64/ワンダープロジェクトJ2
02	N64/Cu-On-Pa
03	SFC/スターオーシャン
04	SFC/ミニ四駆シャイニングスコピオン レッツ&ゴー
05	SFC/海のぬし釣り
06	SFC/エナジーブレイカー
07	SFC/赤ずきんチャチャ
08	SFC/忍たま乱太郎 すべしやる
09	SFC/スーパーパワーリーグ4
10	ハイパー新作リリース予報
11	ファミマガ64 ランキングBOX
12	サテラビューステーション
13	スーパーマリオ64
	EXCELLENT攻略ブック+宮本茂直撃インタビュー
14	リーダーズランキング'96『スーパーマリオ64』出張版
15	ダービースタリオン'96 最強馬の殿堂
16	ファミマガジャーナルR
17	スーファミターボHEAD LINE
18	RGB MANIAC
19	超ウルトラ技
20	ハドソンN64開発レポート
21	超新ロックオン
22	超新ホーミング
23	任天堂N64年内発売スケジュール決定 /
24	新作ゲームカレンダー
	〈付録〉
25	大貝獣物語II 幻大陸シェルドラド 探索の書

表3 雑誌名

01	週刊ファミ通
02	月刊ファミ通Bros.
03	64ロクヨン
04	スーパー64
05	電撃NINTENDO64
06	PCエンジンFAN
07	電撃G'sエンジン
08	サターンFAN
09	セガサターンマガジン
10	TECHサターン
11	プレイステーションマガジン
12	ファミ通PS
13	HYPERプレイステーション
14	THE プレイステーション
15	電撃プレイステーション
16	ゲームスト
17	ゲームステX
18	Vジャンプ
19	Game Walker
20	GAME ON /
21	じゅげむ
22	ゲーム少年
23	LOGIN
24	マイコンBASICマガジン
25	コンプティーク
26	電撃王
27	Virtual IDOL
28	コロコロコミック
29	コミックボンボン
30	少年ガンガン
31	月刊覇王マガジン
32	月刊電撃少年
33	週刊少年ジャンプ
34	週刊少年サンデー
35	週刊少年マガジン
36	週刊少年チャンピオン
37	その他

表4 機種名

01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO-GEO/NEO-GEO CD/NEO-GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マックintosh
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

データ攻略

釣りに必要な竿・しかけ類など徹底紹介!

海のぬし釣り

パック・イン・ビデオ
発売中 7800円

SFC つり 16M
バックアップ(最大4)

『海のぬし釣り』の究極の目標は登場するすべての魚を釣り上げること。その第1歩としてエサ、道具の選び方を把握するのだ!

すべての釣り場に行き109種の魚を釣る!

いつも同じ釣り場で釣っているようでは、出会える魚の種類は増えていかない。もちろん、全種類の魚を釣るんだってあせって釣るまくってもイライラするばかり。まずは自分の行ける釣り場と、そこにいる魚の種類を把握しよう。



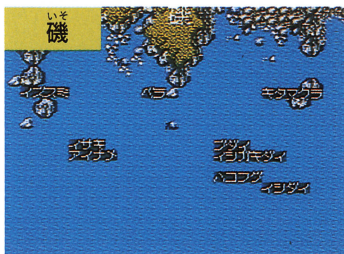
①マダイがヒット! この美しいグラフィックが『海のぬし釣り』の最大の魅力



②せつせと船を利用してかせがせてあげる。そうするとクルーザーが登場するのだ

ゲームスタート時点でプレイヤが行ける釣りの場所は、防波堤、磯、沿岸、沖島の5つ。そのうち防波堤と砂浜と磯には、自分の足で自由に行き来できる。まずこの3つの釣り場で釣った魚を売って資金かせぎをしよう。

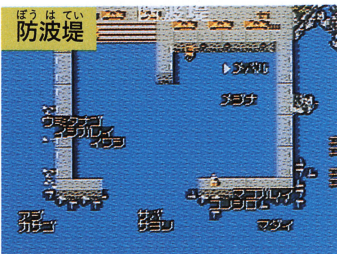
沿岸と沖島にはイカ釣りの船を利用することになる。船頭さんはただでも乗せてくれるが、ここはきつちり船賃の100円を払おう。船頭さんはプレイヤが払った船賃を貯めていて、ある額に達するとクルーザーを購入するのだ。クルーザーになると外洋と離島の釣り場に行ける。道具代やエサ代のほかに船賃も確保しておこう。



③底に根が多い磯の釣り場。ミヤク釣りなどで丹念に底を探ろう。コマセも効果的

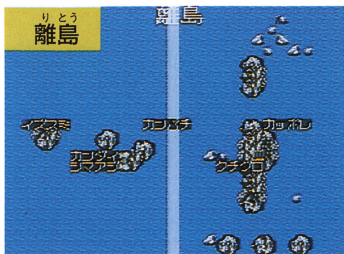


④速浅の砂浜になっている。速投の投げ釣りをやってみよう。潮の流れがけっこう速い

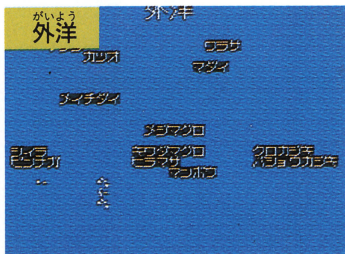


⑤最初は小物ザオでこの釣り場から始めよう。大物はいないが魚の種類は豊富である

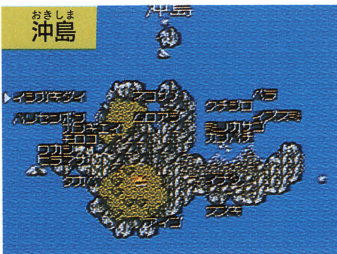
7つの釣り場でいろいろな魚を釣る



⑥カッパレ、クエなど岩場で釣れる超大物はここでしか釣れない。釣り上げるのは難しい



⑦クルーザーに乗ると外洋に出られる。マグロやカジキの大きさはびっくりするぞ



⑧釣り場はそんなに広くないが魚の種類が豊富。ここではもうギャフが必需品になる



⑨いよいよ船釣り。浜では会えないような大物に出会うチャンスもグッと多くなるぞ

●買わなくても手に入るエサもある

沖島	95	命令	釣り	食料	道具
体力	290	釣り	道具	釣り	道具
お金	41	釣り	道具	釣り	道具
魚種	41	釣り	道具	釣り	道具
道具					
イソガニを2匹見つけた。					

家	106	釣具屋	道具	当
体力	390	エサ	ルアー	ギガバ
お金	41	エサ	ルアー	ギガバ
魚種	41	エサ	ルアー	ギガバ
いらいしやいませ！何を、お探ですか？				

●釣具屋に入ったら「エサ」を選択。1店あたり12種類のエサが用意してある

エサを選んで狙った魚を釣る！

多くの種類の魚を釣るときに大切なのがエサ。最初はゴカイとオキアミで試してみよう。この2つのエサでかなり多くの種類の魚を釣ることができる。傾向としてゴカイは海の底の方にいる魚向き。逆にオキアミは海面近くを回遊する魚が釣れる。この2つのエサで40種類程度の魚は釣れる。しかし好みのうるさい魚も多い。下にゲーム内で選べる38種類のエサの一覧表を載せた。これを参考に特定の魚を狙ってみよう。

カニのツメ	磯	5
クロダイ		
イソガニ	—	—
イシダイ、イシガキダイ、クチグロ、クチジロなど		
シャコ	防	5
スズキ、タイなど		
フナムシ	—	—
アイナメ、イシモチなど		

こ ぎかなるい 小魚類 おおがたにくいぎょうよう 大型肉食魚用

アジ	沖	10
ヒラマサ、カンパチ、クエ、サバ、ヒラメなど		
イカ	沖	10
アジ、イサキなど		
サバ	沖	10
カジキ、キンメダイ、マグロ、スズキ、クエ、メダイなど		

た その他 とくべつ 特別な魚用

サナギ	磯	5
クロダイ		
ウニ	沖	20
イシダイ、イシガキダイ、クチグロ、クチジロなど		
ヤドカリ	—	—
イシガキダイ、カンダイ、シロギスなど		
スイカ	防	10
クロダイ		

お金	15	エサ	道具
魚種	45	釣り	道具
エサ			
7	7	4	
6	9	9	

かいそうるい 海藻類 ちゅう こがたよう 中・小型用

青ノリ	防	5
メジナ。ノリのある場所有効		
ハバノリ	磯	5
ブダイ。ノリのある場所有効		
ホンダワラ	沖	5
ブダイ。ホンダワラのある場所有効		

じんこう るい 人工エサ類 ちゅう こがたよう 中・小型用

ネリエサ	全	5
クロダイ、イシダイなど		
人エサワーム	防	10
クロダイ、シロギス、アイナメ、カレイなど		

いび・か二 るい エピ・カニ類 ばんのうよう 万能用

モエビ	磯	5
クロダイ、メバル、アイナメなど		
ザリガニ	磯	5
クロダイ		
オキアミ	全	5
アジ、サバ、サヨリ、ウミタナゴ、マダイなど		
大粒アカアミ	防	5
シマアジ、ヒラマサ、カンパチなど		
サイマキ	沖	5
マダイ、スズキなど		
イセエビ	沖	20
イシダイ、イシガキダイ、クチグロ、クチジロなど		
豆ガニ	—	—
クロダイ、アイナメなど		
タンクガニ	—	—
クロダイ、アイナメなど		

表の 見方

はしりしやうのぜん	みせ	ぼう	ぼう
入手場所の「全」	はすべての店、「防」	は防波	
堤の店、「磯」	は磯の店、「沖」	は沖島の店	を示す
うん	げん		
空欄は自分で見つけることのできるエサ			
写真	名前	入手場所	値・段
	対象魚などの説明		

ゴカイ・イソメ類 ちゅう こがたよう 中・小型用

ゴカイ	全	5
中・小型魚一般		
アオイソメ	磯 沖	5
シロギス、カレイなど。投げ釣り向き		
イワイソメ	防	5
クロダイ、アイナメなど。夜釣り向き		
ジャリメ	磯	5
シロギスなど		
フクロイソメ	防	5
クロダイ、スズキなど。夜釣り向き		
エラコ	磯	5
カレイ、アイナメ、カサゴ、クロダイ		

貝類 ちゅう こがたよう 中・小型用

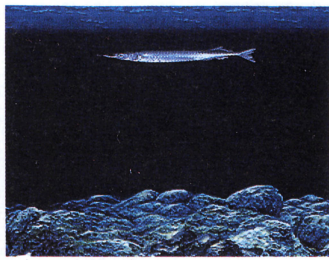
イガイ	防	5
クロダイ、アイナメ、イシダイなど		
サザエ	沖	20
クロダイ、イシダイ、クチグロ、クチジロなど		
アサリ	防	10
カワハギ		
クロアワビ	磯	30
クロダイ、イシダイ、クチグロ、クチジロなど		
トコブシ	—	—
クロダイ、イシダイ、クチグロ、クチジロなど		

魚の相場をチェック

○サヨリはサイズにかかわらず100円で売れる。高く売れる魚は変わるので要チェック

家	106
体力	390
お金	41
魚種	
魚屋	
10円	100円
25円	200円
50円	
サヨリ	100円

釣れているじゃないか！
磯アミの中の魚全部で



○サヨリは高く売れることが多い。口が小さいからハリも小さいものを選ぶ

道具をそろえるためにはまずお金が必要。特に竿などは高価なものが多い。魚屋さんにいくと高く買い取ってくれる魚の相場がわかる。その魚をたくさん釣っていくと効率よくお金をかせげる。

釣った魚を売って
お金をとくる

道具をそろえて ゲームな釣りをしよう

5カ所あるお店で 道具を買う

○「釣具」を選択しサオを持ちかえる

防波堤	体力 106	命令
体力	390	釣り
お金	41	食事
魚種		道具
		ター
ミヤクブリ		
サオ		
投げサオ4m		
に持ちかえた。		

家	106	釣具
体力	390	ウカ
お金	41	コ
魚種		ジ
		カ
		サ
		オ
		モ
		リ
		ハ
		リ
		サ
		オ
		1号
		5.3m
		300円

○釣具屋で「サオ」を選択すると、買うことのできるサオがずらっと表示される

ゲーム内で道具を売っている釣具屋は全部で5カ所。防波堤、磯、沖島、離島にそれぞれ1軒ずつある。道具の選択の基本はその釣具屋に近いうちの釣具屋で売っている道具を使うこと。例えば防波堤の釣具屋で売っている小物ザオで、外洋や離島で釣りをしてもほとんど魚を釣ることはできない。大物ばかりの外洋や離島では離島の釣具屋で売っている大物の竿やロッドが必要になる。シカケ類やハリ類についても同じ。特に変わったシカケが売っているところでは、そのシカケでしか釣れない魚が近くににいるのだ。

竿・ロッドは、値段が高いもののほとんどは、釣具屋で売っている。ただし、大型の魚用と考えるとよい。ただし、気をつけることは、大は小をかねるで、大物の竿でどんな種類の魚も釣れるかという点、そして、その竿に合ったサオを選ぶ。例えば、1度ハリに掛かった魚もすぐに逃げられてしまう。その竿が対象になつていない魚の種類を把握してから買うようにしよう。

船釣り竿

船先調子	カワハギ、ハマダイ、イサキ、アジ、イシモチ、イナダなど	防	磯	200
船中小物用	ハゼ、シロギス、カレイ、アイナメ、クロメバルなど	防	磯	300
船中型リール	マダイ、ワラサ、タチウオ、アマダイなど	磯	沖	500
船電動リール	アコウダイ、キンメダイなど。主に深海魚	沖		1000
船大物用	ヒラマサ、シマアジ、ブリなど	沖		600
船深海用	キンメダイ、クロムツ、アコウダイなど	沖	離	700
船泳がせ	ヒラメ、カツオ、マグロなど。生きエサを使う釣り向き	沖	離	700
船コマセ釣り用	マダイなど。コマセ釣り向き	沖	離	600
船イカ釣り用	イカ類	沖	離	1000

ルアーヘッド

ルアー釣り用の竿。ルアーのサイズや釣りた魚の大きさに合わせてロッドを選ぶ

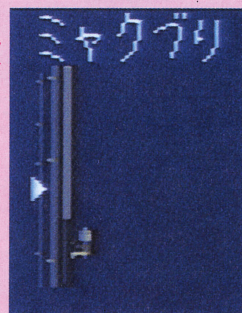
ルアーヘッド8フィート	カサゴ、メバル、コノシロなど	防	砂	300
ルアーヘッド10フィート	クロダイ、マダイ、イナダ、タチウオなど	防	砂	400
ルアーヘッド14フィート	スズキ、カンパチ、ヒラマサ、ブリなど	砂	磯	500

トローリングヘッド

クルーザーに乗っているときしか使用できない。魚の大きさに合わせてロッドを選ぶ

軽量級30ポンド	カツオ、イナダ、サバなど	沖	離	300
中量級50ポンド	シイラ、メジマグロなど		離	600
重量級80ポンド	キワダマグロ、ビンナガ、ホンマグロ、ヒラマサなど		離	700
超重量級130ポンド	クロカジキ、バショウカジキなど		離	1000

※注 表中の「入手場所」の欄で、「防」は防波堤の店、「砂」は砂浜の店、「磯」は磯の店、「沖」は沖島の店、「離」は離島の店、「全」はすべての店でその道具を手に入れることができる



竿・ロッドは、値段が高いもののほとんどは、釣具屋で売っている。ただし、大型の魚用と考えるとよい。ただし、気をつけることは、大は小をかねるで、大物の竿でどんな種類の魚も釣れるかという点、そして、その竿に合ったサオを選ぶ。例えば、1度ハリに掛かった魚もすぐに逃げられてしまう。その竿が対象になつていない魚の種類を把握してから買うようにしよう。

○「釣具」コマンドでサオを持ちかえる
と、シカケ類を全部はすすることができ

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
----	----------	------	----

リール竿

ゲームの序盤でいちばん使用頻度の高い竿。防波堤や磯の釣り場で中小物を釣るのに適している

小物ザオ	アジ、ウミタナゴなど。小物一般	防	砂	200
落とし込みザオ	クロダイ、アイナメ、メバル、カサゴなど。防波堤釣り向き	防	砂	400
前打ちザオ	クロダイなど。防波堤フカセ釣り用	防	砂	400
磯ザオ1号	クロダイ、メジナなど。ウキ釣り、フカセ釣り向き	防	磯	300
磯ザオ3号	シロギス、アイナメ、カサゴ、スズキなど	砂	磯	400
磯ザオ5号	シマアジ、カンパチ、スズキなど。磯の大物釣り向き	砂	磯	500

タメのきく竿

釣り竿の調子。大物を釣るための竿。引く力が強すぎるため小物釣りにはまったく適さない

イシダイザオ	イシダイ、イシガキダイ、シマアジなど大型回遊魚	磯		600
モロコザオ	クエ、カンパチ、イソマグロなど	沖島	洞窟	—

投げ釣り竿

この竿のシカケをテンピンにすると、遠くまで投げることができる。砂浜の投げ釣りに適している

投げザオ	シロギス、カレイ、ヒラメなど。砂浜の遠投用	砂浜	遠投	—
------	-----------------------	----	----	---

◀オモリ▶

オモリは大きく4種類の用途に分けられる。小物から大物までほとんどの釣りに必要となるシカケだ

●防波堤用				
カミツブシ	クロダイ、メジナ、ウミタナゴ、メバルなど	ぜん	全	10
ナス型小	アジ、サバなど	ぜん	全	20
●投げ釣り用				
スパイクテンビン	シロギス、カレイ、ハゼ、イシモチなど。潮流の速いところで使用	ぜん	全	40
ジェットテンビン	アイナメ、アナゴなど。根の多いところで使用	防	砂 磯	40
●磯釣り用				
小田原型	イシダイ、イシガキダイなど。万能タイプ	ぜん	全	30
ナツメ型	ブダイ、アイナメ、カサゴなど。アタリがよく伝わる	ぜん	全	30
●船釣り用				
ナス型大	メバルなど	ぜん	全	30
テンビンオモリ	ブリ、ヒラマサ、マダイなど	ぜん	全	50
鯛突き型ナドテンビン	アコウダイ、キンメダイ、アジ、イカ、ヒラメ、ムツなど	沖	離	50

◀カゴ▶

中にコマセを詰めて魚を集める効果がある。カゴ釣りやサビキ釣りに使用し、サバやイワシなどの回遊魚に適する

アミカゴ	アジ、イワシのサビキ釣り用	ぜん	全	10
反転カゴ	磯のカゴ釣り用	ぜん	全	10
金網カゴ	船釣り用の金属製のカゴ	ぜん	全	20
プラスチックカゴ	船釣り用のプラスチック製のカゴ	ぜん	全	20

◀ピシ▶

中にコマセを詰めるのはカゴと同じ。ピシはオモリと一体になっているので、より深い場所にいる魚が対象となる

金網ピシ	金属製で目が細かくエサが出にくい	ぜん	全	40
プラスチックピシ	プラスチック製のピシ。金属製より軽い	ぜん	全	40
ステンレス缶	内部にオモリがついているステンレス製のピシ	ぜん	全	40

タコ掛カニ付き	イダコ、マダコ	沖	50
2本バリ	サバ、アジなど	砂	80

◀シカケバリ▶

特に対象魚を絞った釣りに適している。小物対象で1度に数尾釣ることもできる

松葉テンビン	メジナなど	砂 沖 離	40
胴つき仕掛け・2本バリ	サバ、イワシなど	磯 沖 離	30
イカ仕掛け・串角	イカ	防 沖 離	100
イカ仕掛け・スッテ	イカ	磯 沖 離	100
胴つき仕掛け・4本バリ	サバ、イワシなど	磯 沖 離	50
サビキ仕掛け	サバ、イワシなど	防 磯 砂	70
4本バリ	シロギスなど	防 磯 砂	50

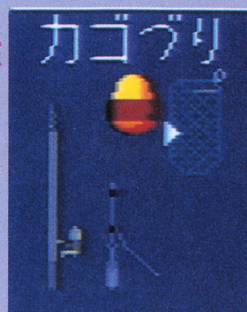
◀ルアー▶

ルアーはほかの魚をエサにしているような肉食魚が対象。大物釣りに適している

ミノ・フローティング	おおがたにくしくぐよ 大型肉食魚	ぜん	全	80
ミノ・シンキング	おおがたにくしくぐよ 大型肉食魚	ぜん	全	80
ワーム	ちゅうがたにくしくぐよ 中型肉食魚	ぼう	防	20
ジグ	ちゅうがたにくしくぐよ 中型肉食魚	ぼう	防 磯	40

ハゼ	シロギス、カレイ、ハゼ、サヨリなど	防 砂	10
キス	スズキ	砂 離	10
流線	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	砂 沖 離	20
スズキ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	砂 沖 離	20
カイズ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	磯 沖 離	20
ムツ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	磯 沖 離	20
丸セイゴ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	磯 沖 離	20
胴突き深海	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	沖 離	20
マダイ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	離	10
サヨリ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	防	10
海タナゴ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	防 磯	10
ムロアジ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	沖 離	30
大型ムツ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	離	30
クエ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	離	30
ブラクリ型	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	防	100
アイナメ	スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	離	10

「釣具」でサオを選んだあとシカケ類を選択。3つまでつけることができる



シカケは、ウキ、オモリ、カゴ、ピシの4種類。このなかのどれを選ぶかによって、釣りの方法が変わる。例えばウキを選べばウキ釣りになるし、テンビンオモリを選べば投げ釣りに挑戦できるという具合だ。シカケ類は3種類まで選ぶことができる。ウキとオモリとカゴの組み合わせを工夫して、釣れなかった魚にもチャレンジし

シカケ類

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
----	----------	------	----

◀ウキ▶

ウキを使用すると魚のアタリがわかりやすくアワセやすい。主に表層の釣りに適していて深い場所にいる魚は釣れない

玉ウキ	ウミタナゴ、イワシ、メバル、サヨリなど。小物一般	防 沖	10
棒ウキ	ウミタナゴ、イワシ、サヨリ、ハゼなど。感度優先	防 砂 沖	10
トウガラシウキ	ウミタナゴ、イワシ、サヨリ、ハゼなど。感度優先	防 磯 離	20
立ちウキ	クロダイ、メジナ、ボラ、ブダイなど。感度優先	防	40
環付き立ちウキ	クロダイ、メジナ、ボラ、ブダイなど。深いタナも探れる	砂 沖	40
ブダイウキ	ブダイ釣り用の大型立ちウキ	磯 離	40
円錐ウキ	メジナ、クロダイ、イサキ、ヒラマサ、カンパチなど	砂 磯 離	30
発泡円錐ウキ	メジナ、クロダイ、イサキなど。荒磯のカゴ釣り向き	磯 沖 離	30
水中円錐ウキ	メジナ、クロダイ、イサキなど。潮乗りがよい	砂 磯 沖 離	40
電気ウキ	タチウオ、ソイなど。夜釣り向き	防 磯 沖	80
ケミホタル発泡ウキ	タチウオ、ソイなど。夜釣り向き	防 砂 離	40
飛ばしウキ	遠くへ投げるための重いウキ	砂 磯 沖	30
シモリウキ	クロダイ、ウミタナゴなど。タナ調節に最適	防 砂 離	20

ハリ類

竿やシカケ類と同じく、ハリも「釣具」コマンドで持っているハリの中から釣りに使用するハリを選択することができる。ハリ類の選りも竿・ロッドと同じく、大きい魚には大きめのハリ、小さい魚には小さめのハリ、を基本。アワセがうまくできず、エサばかり取られるときはハリを換えてトライしてみよう。

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
----	----------	------	----

◀ハリ▶

ハリは丸型、袖型、角型、その他専用ハリに分類される。魚の口の大きさに合わせて選ぶ

チヌ	大きな口の魚に適する。	防 砂	20
メバル	クロダイ、メジナ、アイナメ、イサキなど	防 磯	10
グレ	クロダイ、メジナ、アイナメ、イサキなど	防 磯	20
イシダイ	メバル、アイナメ、イサキなど	磯 離	30
伊勢尼	メバル、アイナメ、イサキなど	磯 沖	20
袖	小さな口の魚に適する。	砂 磯	10
カレイ	メバル、アイナメ、イサキなど	防 砂	10

ぼう けん まい こ なぞ かい めい
冒険で迷子にならないように謎を解明!!

ストーリー攻略

ENERGY BREAKER

エナジーブレイカー

タイトル

7月26日発売予定 7980円

SFC	シミュレーション 24M
	バックアップ(最大3)

通常はRPGのように、街の人々と会話で情報を入手して冒険を進めていくゲーム。今回は冒険中、主人公たちが、どんな行動をすればいいのかわかるアドバイスを。

過去の世界を冒険



主人公の住む現代世界だけでなく、10年前、40年前の世界も冒険していくのだ

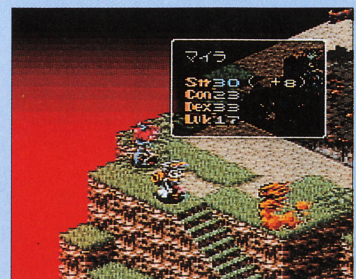


冒険中、街の人々と会話をしている間にも重要な情報を聞き逃している場面も

過去の世界に行く中盤までの物語を追う!!

アイテムを使って効果的に敵を倒す

このゲームの戦闘は、特別なアイテムを装備して敵を倒すといった場面はない。もし、プレイヤーが敵にダメージを与えられない場合はレベルが足りないときだ。そんな場合、ボイスの巻物で敵の防御力を下げてしまえば簡単に倒すことができる(対ボス戦も有効)。



「巻物」には攻撃力を上げるものも

占いの館へ



00アイリンと一緒に占いの館に行くと、マイラの行く道を示してくれる

主人公が目覚めると、宿屋の娘アイリンと街の占いの館に行く。そして占いの師のセルフイーとアイリンが消えるまで会話を。会話の後、風の樹海に行くことができ、そこではルナルドが仲間に加わったり、レオンとの出会いのイベントを見ることができるのだ。

風の樹海に行きルナルドを仲間に

樹海の底でダリエムと戦う(2ターン目でレオンが味方として登場する)

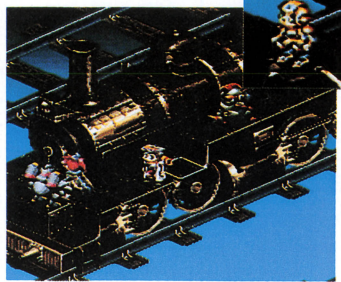
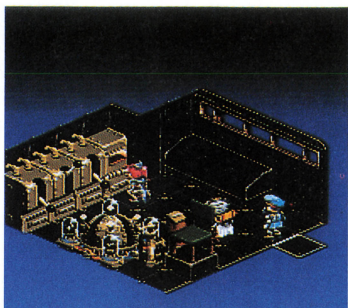


セルフイーに言われた疾風の将とレオンに早くも出会うことになる



樹海に行くとルナルドと戦闘に。攻撃すると会話をした後、仲間に加わるのだ

○列車を止めるには、左右のレバーを下げた後に、スイッチを調べればOK



○暴走の原因はリミッツによる仕掛け



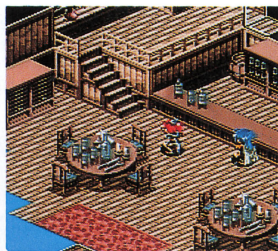
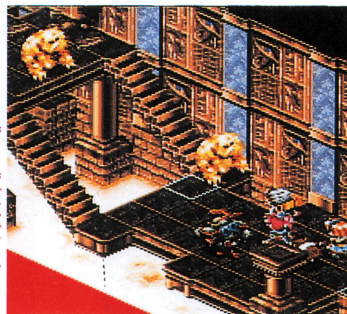
○一番前の機関車に行く間にも、戦いがある。レベルは十分に上げよう

風の樹海から戻ると、今度は列車に乗って開拓の街に行く。そのとき、乗っていた列車が暴走し、マイツたちは原因を突き止めるため機関車へ。列車を止めるため、開拓の街に着くので街の奥にある酒場へと行ってみよう。

暴走した列車を止めて開拓の街に



○黄金宮殿に行った後、エミリーナがドロシーに渡して欲しいと輝きのルビーを預かる



○酒場でゾンビと戦うと左の棚が開く。奥にはエミリーナと犬のパウが



街中に毒ガス…



願いの滝に出発!

○リンカーネーションを持っていないければ、付近に回復アイテムがある



○博士の家に着いた直後、爆発が起こる

ばくはつ 爆発!!

開拓の街で「輝きのルビー」を入手した後、ルナルドの自宅に行くことになる。家に着くと博士の家が爆発し、その場に1人の青年がスタアが横たわっている。このときリンカーネーションをスタアに渡すことすると息をふきかえす。その後、博士の家の地下室に入る。

ルナルド博士の家でスタアを助ける



○中に入る、スタアは一時仲間から外れ、2人で戦っていくことになる



○手紙に書いてあった通りの内容になるコマンドを選べば道がひらける

スタアが持っていた手紙は、ルナルドの親友、リミッツが書いたもの。その手紙の半分は過去に、ルナルドに送られていて、スタアの手紙と合わせて、願いの滝に入るための呪文だと分かる。一行が願いの滝の奥に入ると番人のウラネフと戦うことになるのだ。

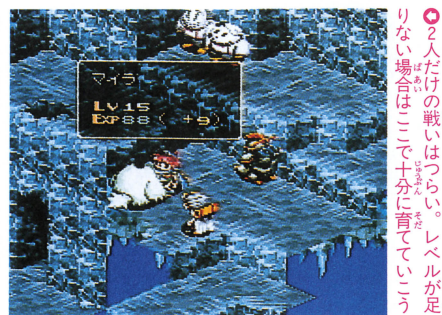
願いの滝の奥に進みウナレフに勝利する



○またもやレオンが登場。ここでも主人公たちに何もしないで去って行くのだ



謎多き行動…

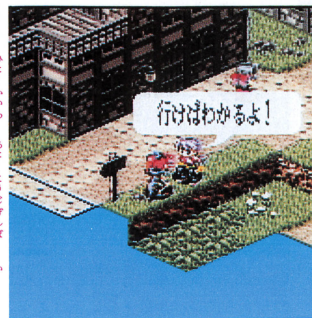


○2人だけの戦いはつらい。レベルが足りない場合はここで十分に育てよう



○中に入るとスタアと合流できるぞ!

○この人と会話の後、工事現場に行ける



○工事現場になにかあるらしい

願いの滝の後、オルガの街に戻ると、セルフィーが出迎える。このとき、セルフィーの助言で火口の入口に行くことになるが、特に何も見つけられず再びオルガの街に戻る。宿屋で休むとスタアと別れるイベントが発生。宿屋を出て街の人と会話し「工事現場で女性の声が聞こえる」という情報をもとに工事現場に行く。

ウツサを確かめるため
工事現場に行く

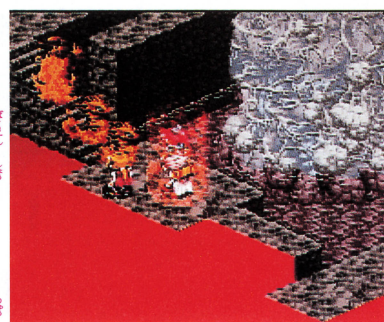
バラサイトと対決



○ここではバラサイト以外の敵を全滅させてしまえばOK。この後ガリバーが...



○ドロシーが爆炎の将、バラサイトと龍の子供ヒグマの取り合いをしている



○敵を倒しながら奥の方に進んでいく

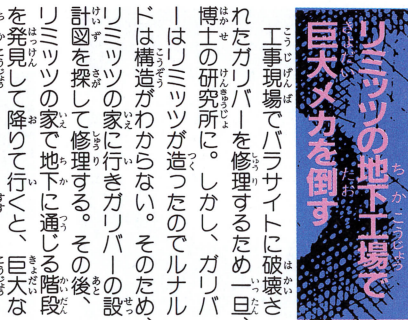
○地下室で巨大な地下工場を発見する。ガリバーに似たロボットがイッパイ!



○リミッツの地下室で設計図を探し出す。見つければガリバーを修理できるぞ



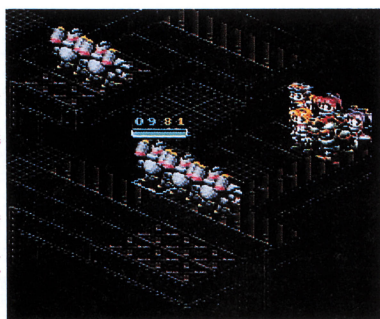
○ドロシーとスタアのレベルを上げておかないとこの後の戦いがつらい



○このシステムは防御力が高い。アイテムを使っていけば勝てる相手なので素早く倒そう



○ここでは敵を倒しながら奥の部屋へと進む。根気よく戦っていきな



タイムスリップ!!



○この機械はタイムマシンなのだ



○砂漠に突如現れた巨大な塔。上の階に昇るにはエレベーターを使用する

防衛システムを破壊したシヨツフでマイラたちは、黄金色の砂漠に転送される。砂漠を歩き回ると塔が出現するので中に入ってみよう。塔の最上階ではリミッツとマリオンが待ち受けているのだ。このマリオンが、スタアの捜している最愛の人。この後リミッツたちと一緒に、40年前の過去の世界へタイムスリップしてしまうのだ。

砂漠に現れた塔の中を探索する

歴史は再び…



○ニでも、ルナルドが愛するエレナは亡くなる。2度も愛する人の死を体験…



過去の世界で、若きリミッツに会う。過去の世界にタイムスリップした直後、若きリミッツとルナルドに出会う。そして開拓の街に行き、人々から話を聞くと、エミリオ病院と空き家の情報を入手できる。まずエミリオ病院に行ってみるとルナルドとエリナが入院している。そして、空き家に行くところからリミッツの研究所だった。最初はこの3カ所を行き来するのだ。

過去の世界で、若きリミッツに会う

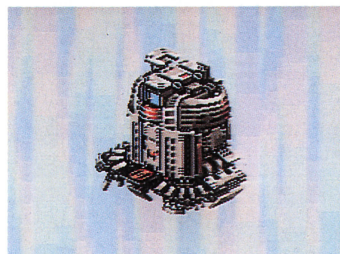
○エレナを生き返らすための青年のルナルドは願いの滝へ。力になってあげよう



○リミッツの家にいくとバラサイトを登場。40年前のストアとリミッツを守れ!



酒場で休息を取っていたら、空き家の間で大爆発が起こる。リミッツに何が?



○砂礫の塔の最上階にはタイムマシンがあった。これで現代の世界に帰れるはずだが…

○現代の世界と同じく、防衛システムが働いているのだ



○ドロシーの体の中に入るのは2人だけ。マイラはどちらか1人を選ぶのだ

願いの滝でルナルド家の机の引き出しの力を入手する。机の中にはリミッツの研究所のカギが入っているのだ。このカギを使い、研究所の地下室に入っていく。中は現代のときと同じ、地下工場を見ることのできる。奥に進むとドロシーがクリスタルを発見する。その直後、敵がドロシーの体の中に入ってしまったのだ。マイラがドロシーの体に入って敵を退治した後、防衛システムと戦い、砂礫の塔に登ってタイムマシンに乗る。

リミッツの地下工場、砂礫の塔に入る

終盤までの道のりをチャート攻め略り

40年前の世界でタイムマシンに乗った直後から最終決戦の直前までをチャート表にして紹介。なお、イベントで宝石を入手した後、ハント山に行くことと召喚技が使えるアイテムを入手できる。

イサリの家

家の中でタンスを2回調べた後、現代から10年前のバラサイトを登場させる。

火口の入り口

バラサイトの後を追っていくと、隠しボタンがあることがわかる。このボタンを押すと扉が開き、洞窟の奥まで進んでいくことができる。バラサイトが10年ほど前に闇のルビーの力を得て爆発の将となるイベントを見ることが出来る。

黄金色の砂漠

砂礫の塔に入り最上階まで上り、タイムマシンに乗って現代の世界に戻る。

オルガの街

街に入ると外にいる人々が毒ガスによって倒れていく。宿屋でアイリンと会話をした後、セルフイーのメモを発見する。

樹海の底

ダリエムの幼虫の頭部の穴から下に通り抜けて、下の階まで進んでいくと途中でレオンと戦うことになる。この戦闘の後、レオンが仲間に加わり最下層へ進む。最下層でマイラたちは、セルフイーを助けるためにダリエムと戦う。

開拓の街

バウを追いかけてエミリーナが黄金宮殿の入口に立っている。黄金宮殿の奥へと進むとバウが土のセクレター、ガンデルに精神を奪取されていることがわかる。バウを助けるために戦うことになるが、敵の首領者、教皇オリアレスの陰謀によってことが運んでいることを判明。

オルガの街

占いの館に入りセルフイーとレオンが会話をした後、セルフイーが拉致される。

ハント山

山頂で教皇、オリアレスが宝石の力を使って世界の崩壊を企む儀式が始まる。

流水界宮

奥の部屋でウラナフが待ち構えている。戦闘に勝てば水のサファリアを入手。

工事現場

奥に進むとバラサイトが炎のセクレター、タイムマシンを呼び出しマイラたちと戦う。

黄金色の砂漠

砂礫の塔のタイムマシンを使い、現代から10年前の世界へと行く。

イサリの家

10年前のイサリの家に行くと、バラサイトがイサリの体内へ入り込む。

リミッツの家

地下工場にあるクリスタルを調べると、そのまますることが出来る。

イサリの家

イサリの体の中に入って、バラサイトと戦う。勝利すると炎のルビーを入手。

黄金色の砂漠

砂礫の塔のタイムマシンを使って、ルナルドたちの若かった40年前の時代に行く。

開拓の街

酒場で階段横の棚の通路に入るため、エミリーナから花の種をもらう。この種を駅前広場の日当たりのいい場所に植。

黄金色の砂漠

タイムマシンで現代に行き、開拓の街で花を摘み、40年前の時代に戻る。

開拓の街

花を渡して、棚の奥の通路を通り、黄金宮殿の奥に行き、リミッツと戦う。この戦いに勝利すると土のトパスを入手。

黄金色の砂漠

タイムマシンで現代に戻り、黄金宮殿でカンデルと戦い、その後ハント山へ。



いせかい ききすく だいぼうけん
異世界の危機を救うため大冒険!

赤ずきんちゃちゃ

トミー

SFC	ロールプレイング 12M
バックアップ(最大3)	

8月9日発売予定 7800円

ザコは出現しないよ



●ザコ敵がまったく現れない。ボスクラスの敵とのみ戦闘を行うんだ

このゲームは、町の人たちとの会話や謎解きなどによってストーリーが進んでいく。そしてストーリーがある程度進むと、中ボス、またはボスクラスの敵が出現する。そこで初めて戦闘が始まることになるのだ。ザコ敵とのムダな戦闘は、一切ないぞ。

マップの謎を解きボスを打ち倒せ!



●漫画で大人気のチャチャがゲームで活躍。ストーリーは完全オリジナルだ

仲間と一緒に力を合わせて悪者をやっつける

アニメや漫画でおなじみの「赤ずきんちゃちゃ」をベースにしたRPGだ。魔法の国に住んでいる元気の魔法使いチャチャが、2人の友達と一緒に異世界「ぼほんた国」で冒険を繰り広げるぞ



●パワーアップはハートでのみ行われる

このゲームには、敵を倒すと得られる「経験値」が存在しない。そのため、キャラのレベルアップがないのだ。その代わりに、特殊アイテムの「ハート」を手に入れると、各キャラのHPやMP、攻撃力などの数値がアップするようになる。ハートは特定のイベントをこなしたり、特定の宝箱を開けたりすると手に入るぞ。

ハートをもらってパワーアップ

●防御魔法以外の攻撃を防衛できる。
●魔法以外の攻撃を防衛できる。
●魔法以外の攻撃を防衛できる。
●魔法以外の攻撃を防衛できる。
●魔法以外の攻撃を防衛できる。
●魔法以外の攻撃を防衛できる。
●魔法以外の攻撃を防衛できる。
●魔法以外の攻撃を防衛できる。
●魔法以外の攻撃を防衛できる。
●魔法以外の攻撃を防衛できる。

4つのコマンドで戦いを進めていく
戦闘は4種類のコマンドによって行われる。キャラにより得意な攻撃法が違っているの、うまくコマンドを使い分けていこう。
●素手攻撃
何も持たずに素手で攻撃する。
●魔法
魔法の強いキャラは、これで戦おう。
●魔法
魔法を使用する。魔法には攻撃系、回復系、補助系の3種類ある。
●道具
持っている道具を使用する。攻撃系と回復系の2種類がある。



変身でパワーUP

●アニメでおなじみの必殺技を繰り出すぞ!



●魔法は最初から全部身につけているんだ



●赤い頭巾が似合うチャチャ。多彩な攻撃魔法と回復魔法を使う

世界一の魔法使いセラヴィーのもて修行している、魔法使いの女の子だ。彼女は特殊アイテムで「マジカルプリンセス」に変身することができ、変身すると強力な魔法攻撃を繰り出せるんだ。



主人公チャチャと仲間たち



●補助魔法でチャチャたちを援護しよう

チャチャのことが好きな魔法使いの男の子。セラヴィーをライバル視する魔法どうしりの弟子だ。彼は攻撃力や防御力をアップさせる補助系の魔法を身につけている。



●オオカミに変身して噛み付き攻撃をすることもできる。とにかく攻撃力が高い

チャチャの幼なじみ。満月がなくても変身できる狼男だ。怪力の持ち主で素手による攻撃を得意としている。また、動きも速い。しかし、魔法を使うことができない。



①家を出ると怪しいヤツが地下へ…。彼
の後を追うと異世界にたどり着くのだ



②広場に来たカーニバルへ向かう3人

③テントから脱出するため、ボスと対決



④テントの中には子供がたくさん捕
らえられていた。これは一体!?

⑤もとの世界に戻ったらカーニバルへ行こう



チャチャが勇者?



⑥チャチャが異世界で勇者にされてしまう



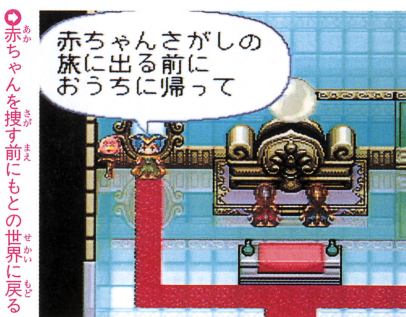
⑦そのマークに触れたチャチャたちは、
なんとぼほんた国の神殿に瞬間移動した



⑧鏡に不思議なマークが浮かび上がった…

再び異世界にやって来たチャ
ヤたちは、大聖女グレートマザー
に出会う。彼女は、70年前に亡く
なった国王の生まれ変わりの赤
やんを捜しているという。しかし
王座を狙う怪物ドリーマーが、
赤やん捜しの邪魔をしていた。

第2話
勇者誕生!

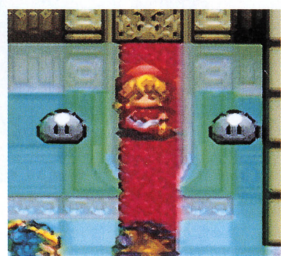


⑨赤ちゃんを捜す前にもとの世界に戻る



⑩妖精のクイズに答えて2人をもとに戻そう

⑪ドリーマーによって、リーヤと
しいねちゃんが石にされてしまう



⑫チャチャたちの前に現れたドリーマー



⑬鏡の破片を捜している奇妙な建物が

⑭ぼほんた国へ行くための鏡を、突然
現れたドリーマーに割られてしまう



もとの世界に戻って来た3人は、
王の生まれ変わりの赤やんを捜
すため、再度ぼほんた国へ向かう
ことにした。しかし、異世界への
通り道である魔法の鏡をドリー
マーに壊されてしまった。その直後
から、町に異変が起き始めた…

第3話
ケロケロがいつぱい

忍たまを操って八方斎の野望を打ち砕け!!



忍たまたちが大冒険を繰り広げるんだ

人気アニメ「忍たま乱太郎」のキャラが大活躍するアクション。ドクタク忍者にさらわれた団蔵を救出するため、忍者のたまご「忍たま」たちが、さまざまな忍具と忍術を使って戦いを繰り広げるぞ。

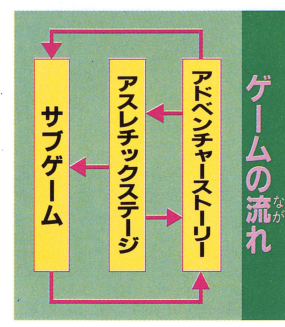
乱太郎ときり丸がドクタク城の忍者軍団と対決!

忍たま 乱太郎 すぺしやる



カルチャーブレーン
8月9日発売予定 8800円

SFC アクション 4M



豊富なステージ!!
いろいろなステージがある。使用できるキャラはステージにより変化する。

3種類のステージでゲームを進めていく
このゲームは会話や調査で話を進めていく「アドベンチャー」、アクションモードの「アスレチック」、いろいろなゲームにチャレンジする「サブゲーム」の計3種類のステージで構成されている。



サブゲーム
いろいろなミニゲームが行われる。ここではしんべエも使用できる



アスレチックステージ
敵と戦いながらゴールを目指して進む。乱太郎ときり丸を使用する



アドベンチャーストーリー
人物との会話や周囲の調査などによりストーリーを進めていく

壁の登り降り

きり丸のみ

壁や崖に張り付いて、そのまま上下に移動する

釣り投げ

乱太郎のみ

釣り竿で木などにぶら下がり、左右に移動する

オリジナルアクション

手裏剣攻撃

しりけん

手裏剣を前方に投げて、遠くにいる敵を攻撃する

忍者刀攻撃

にんじやう

忍者刀を振り下ろして、そばにいる敵を攻撃する

キャラクタ共通 攻撃アクション

2人の忍たまを使い分けて戦う
メインステージのアスレチックでは、能力が異なる「乱太郎」と「きり丸」の2人を使い分けてゲームを進めていく。各ステージの地形や出現する敵などに合わせてうまくキャラクタをチェンジさせながらマップを進んでいくのだ。なお、キャラチェンジは、Rボタンで瞬時に行えるぞ。

アイテム一覧

りんご

ステージクリア後に行われるボーナスゲームで手裏剣を投げられる

赤い玉

一定の間だけ、取ったキャラが光をまとい、無敵の状態になる

小判

お金が10文増える。お金は秘密のゲーム屋でゲームをやるのに必要

巻物

一定時間、敵キャラの動きを遅くする。または、パワーアップした手裏剣の使用回数を50回に増やす



これは赤い玉を取って無敵になったところだ



モグラをやっつけるアイテムが出現すると必ずアイテムが出現

○ 稗田八方斎に硝石を奪われてしまふ



今日は夏休みの登校日。しんべエとクラスメイトの団蔵たちは、教材に使う硝石(爆薬の原料)を忍術学園に運んでいた。しかしその硝石を、ドクタケ城忍者隊の首領、稗田八方斎に奪われてしまう。

ここからはゲーム前半のストーリーを紹介しよう。なお、ストーリーはつい最近公開された映画をベースにしている。



忍たま出陣!!

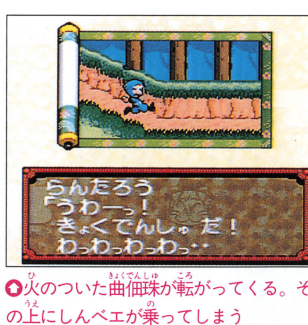


○ 硝石を奪われたときにさらわれた団蔵を救うため、ドクタケ城に向かうのだ

ドクタケ城忍者隊が硝石を奪う際に、団蔵が行方不明になった。逃げ帰ってきたしんべエから一連の話を聞いた乱太郎をはじめとする「1年は組」の生徒たちは、さっそく団蔵を救い出すため、八方斎のいるドクタケ城に向かった。



○ ゴールすると仲間の第三協栄丸が出現

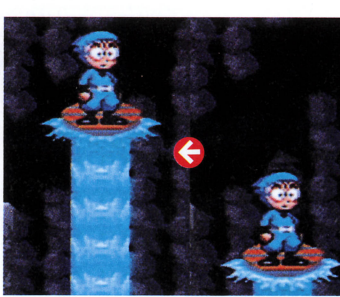


○ 火のついた曲佃珠が転がってくる。その上にしんべエが乗ってしまう

ドクタケ城に向かっているときに、突然坂の上から燃え上がる曲佃珠(爆弾)がゴロゴロ転がってくる。ここでは、その曲佃珠の上に乗って進むことになるんだ。障害物である岩にも3回ぶつかるとゲームオーバーになるので注意!



手裏剣に注意!!



○ 第三協栄丸が、ドクタケ城の井戸に続いている洞窟の入口を教えてくれる

3人はドクタケ城の井戸に続いている洞窟に潜入する。その洞窟には、落石ゾーンや乱太郎たちを押し流す滝などのさまざまなワナが用意されている。それらのワナをうまく突破して出口を目指そう。

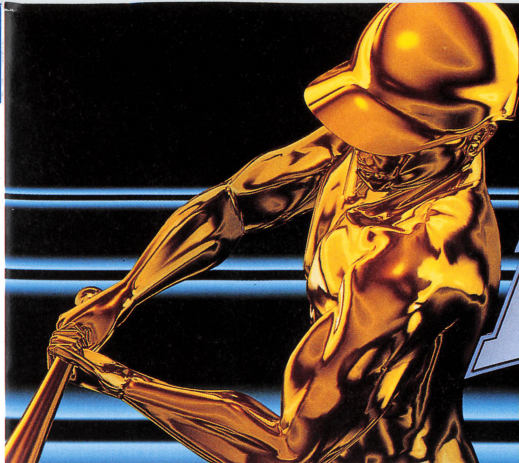


ころも	たまご
敵キャラクタの攻撃を3回だけ防ごうことができる	ゲーム中に失われた乱太郎たちのHPが1回復する
お助け風の術	手裏剣
アスレチックステージで足場や壁などに飛び移ろうとして落ちそうになったとき、自動的に近くの足場に飛んでくれる。この術の効果は1ステージ限りだ。	パワーアップした手裏剣が20個ストックされる
	忍者刀
	忍者刀がパワーアップして攻撃力が大幅に上がる



アスレチックでリングを拾うとさまざまなアイテムが手に入るボーナスゲームにチャレンジできる。また、マップ上のどこかにある秘密のゲーム屋で、COMを相手にゲームをして勝ってもアイテムが手に入る。この2つのゲームで手に入るアイテムは、乱太郎ときり丸をパワーアップさせるぞ!





SUPER POWER LEAGUE

スーパーパワーリーグ4

ハドソン 8月9日発売予定 7980円

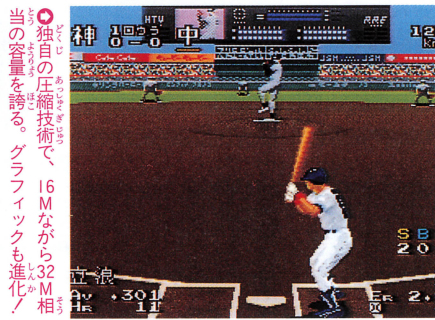
さいぶ
細部までリアル!
ほんかくしこう
本格指向の
やきゅう
プロ野球ゲーム

SFC 野球 16M
バックアップ(最大3)
最大2人同時プレイ可

ファン注目の
新人が続々登場



巨人スタメン1番、注目株の仁志選手の出番だ



リアルなグラフィックと詳細な選手データ、実況ガウリの「スーパーパワーリーグ」シリーズ。最新作は、'96年度版の12球団データを徹底的に分析、再現しているのだ。球界を賑わすルーキーもバッチリ登録されているぞ。ナイターでの空の変化や球場のオーロラビジョンなど、細かい演出も秀逸で臨場感がアップしている。

人気シリーズ最新作は
'96年度開幕データを搭載!!

マリオだっ!

投手対決に挑むのかッ



動きにもこだわっている。プレイして確認せよ

各選手の特徴も
完全フォロー

ゲーム中のバッターの動きは、現役選手の協力を得て、バットイングフォームを写真取り込みし、それぞれシミュレートしたもの。また、投手、野手、審判はOGキヤラを採用しており、自然なめらかな動きをするようになっている。前作では表現できなかった選手の手影や陰影も描かれているので、フィールド画面もかなりリアル。攻撃側、守備側ともに完成度の高いグラフィックで戦えるのだ。

試合結果は
プロ野球ニュースで

小島津子アナ



試合結果やスコア、勝ち負け投手、勝敗表など多彩な情報を教えてくれるのだ

やっぱり、デカいのを1発きましたときの
実況が燃える。残塁に終わるとシャクだが



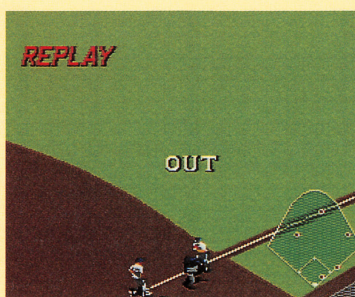
福井謙二アナ



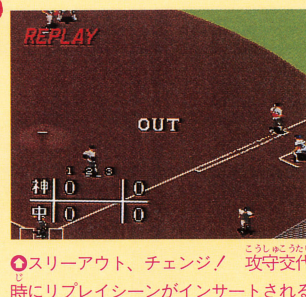
聞かせる野球ならこの人に任せろ!
リアルタイムの実況がエキサイティング

ベテランアナの
実況で試合白熱!
今回の実況は、前作に引き続いて福井謙二アナが担当。多彩になった実況で試合を盛り上げてくれる。試合結果の発表は、今回から「プロ野球ニュース」となり、キヤスターは小島津子アナが担当。

攻撃側にはプレッシャーを与えるのだ

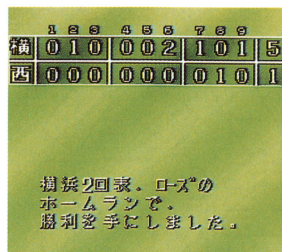


えんしゅつ
にくい演出ッス



リプレイ機能
優越感にひたれる!?
リプレイ機能
攻撃交代時に、スリーアウトになったリプレイを再生するリプレイ機能。また、試合中もタイムをかけて任意にリプレイすることができ、お気に入りのプレイを何度でも見られる。

優越感にひたれる!?
リプレイ機能



●もちろん、試合後は「プロ野球ニュース」が始まる

●セ・パの枠を越えて対戦できるのもうれしい。自由にカードを組もう



●1ゲームのみで勝負を決めるので、気楽に遊ぶことができる

1P対2P、または1P対2Pで1試合だけ対戦する。自分の好きなチーム、対戦したいチーム（対COM戦の場合）をセ・パのリーグに関係なく、選ぶことができる。同じチーム同士での対戦も可能で、エディットモードで作ったオリジナルチームも使える。

OPEN

オープン戦モード

ゲームモードは大きく分けて7種類。うち5種類は実際に試合を楽しむもので、その他にデータなどを変更するものが2種類ある。

●松井、初球をいきなりホームラン！ かつ飛ばされたほうはたまらんなア



●昨日の敵は今日の友、まさにドリームチーム。攻撃側の1番には松井が立つ

●この豪華な投手陣！ 誰を先発に持つてくるか悩むところだ

Central	Pacific
14勝 防 2.33	12勝 防 3.64
伊藤 隆	伊藤 隆
斎藤 樹	斎藤 樹
斎藤 樹	斎藤 樹
斎藤 樹	斎藤 樹
斎藤 樹	斎藤 樹
斎藤 樹	斎藤 樹
斎藤 樹	斎藤 樹
斎藤 樹	斎藤 樹
斎藤 樹	斎藤 樹

セ・パ両リーグの人気選手が登録された、ドリームチームを率いて戦う。オール・セとオール・パの実力派選手がスラリとそろっているが、自分のこひいきの選手を登録することも可能だ。このモードも、1P対COM、1P対2Pで対戦することができる。

ALL STAR

オールスターモード



●ペナント戦、オープン戦、オールスター戦でも監督采配可能

WATCH

WATCHモード

●試合結果の一部。3試合以上を消化すると、個人成績ベスト10も表示

試合	勝	敗	分	勝率
1 対 2	2	0	0	1.00
1 対 2	2	0	0	1.00
3 対 4	2	1	0	.500
3 対 4	2	1	0	.500
5 対 6	2	0	0	.000
5 対 6	2	0	0	.000



●試合数は10、30、70、130のなかから選べる。ローテーションがカギ

自分の好きなチームを率い、130試合の公式日程に沿ってペナント形式で戦う、対COM戦モード（セ・パ別）。リーグ優勝を果たせば、日本シリーズに出場し、他リーグの優勝チームと日本一の座を懸けて争うことになる。オリジナルチームでの参加も可能だ。

PENANT

ペナントレースモード

ファミマカ64 & センごく スーパーバワリーグ ハドン連合企画 全国「SPL4」大会開催!!

ハドンと本誌の超強カタツグにより、全国「スーパーバワリーグ4」大会の開催が決定した。上位入賞者は、N64で発売される「スーパーバワリーグ64（仮称）」に名前が登録されるぞ。詳細については次号で発表するので、しばし待てッ!



●連続何人を打ち取れるかを競うサドンデスと、奪三振を競うドクターKモード

記録を作れッ



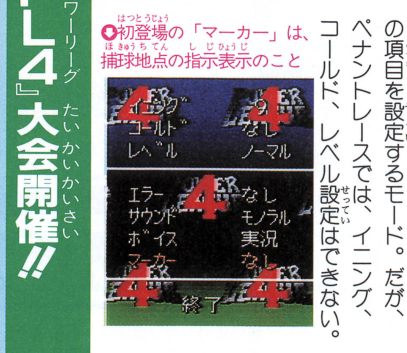
●HR競争は、規定投球数で数を競うものと、連続HRを競うサドンデスがある

1Pまたは2Pで、ホームラン競争とピッチング競争が楽しめる。このうちピッチング競争は、サドンデスに加え、ドクターKモードを新設定。これは、連続何人を三振に取れるかを競うものだ。

RACE

レースモード

最強のパワーリリーガーとなつて、64版「SPL4」にその名を刻め!



●初登場の「マーカー」は、捕球地点の指示表示のこと

EDIT

エディットモード

●選手の名前、データは言うに及ばず、ユニホームのカラーも自由に決定できる

終了	ピッチャー	→ 削除
1 出場	ドルフィンズ	ケ 吉 田
2 出場	ドルフィンズ	テ 本 浩
3 出場	ドルフィンズ	藤 岡 浩
4 出場	ドルフィンズ	ウ 石 原
5 出場	ドルフィンズ	オ 五 郎
6 出場	ドルフィンズ	五 野 上
7 出場	ドルフィンズ	ケ 加 藤
8 出場	ドルフィンズ	ケ 川 島
9 出場	ドルフィンズ	ナ 越 塚

チームのオーダーや守備位置の変更のほか、自分だけのオリジナルチームや選手を作成できる。4つのエディット機能があるが、さらに細かい設定も用意されている。

EDIT

エディットモード

GFC
Gファンタジー
コミックス

クライマックス!!
パレス攻略戦

**ファイアー
エムブレム7**
-暗黒竜と光の剣- 箱田真紀

★
7/27
発売!

A5判
定価780円

©1996 Atlus Inc. MEIMU・ENIX 1996



**スターオーシャン
公式ガイドブック**

B6判/定価980円

★
7/26
発売!



**小説ハーメルンの
バイオリン弾きII**

新書判/定価880円

★
7/26
発売!

エニックス
7月の
新刊情報!



ファイアー
エムブレム
ショートコミック劇場も
好評発売中!!

今度のマリオは
ギャグショート
コミックだ!!

★
7/26
発売!

誰も知らないマリオのお話。12のお話が読める!

**スーパーマリオ
ショートコミック劇場**

A5判/定価580円

★
4コマだって
おもしろい!!

**ドラゴンクエスト
4コママンガ劇場
ガンガン編 8**

A5判/定価580円

★
8/2
発売!

毎月第2,第4金曜日発売!

**少年
ガンガン**

定価200円



HAPPY BOY
-ガンキくんとうかいななかたち

魔法陣
グルグル

超豪華連載陣!!

ハルカの
バイオリン弾き

月2回読めておもしろさは2倍以上!!

夏^{なつ}だ!
ターボだ!
ガンダムだ!!

SFCに差し込んで使うス
 ーパーアマターボ。本体にはさらに
 2つのカートリッジスロットが
 あり、そこにコンパクトな「専
 用力セツト」を差し込んで遊ぶ
 1つの力セツトでも遊べるが、
 真価を発揮するのは2つの力セ

ソットがそろったとき、差し込んだ2つのカセット間では（同じソフト、もしくは同じシリーズ）データの交換が可能で、アイテムのトレードなど、さまざまな遊びができるぞ。また、ソフトの「安さ」も大きな魅力だね。

スーファミターボ
はっばい
発売スケジュール

ファミマが64読者の購入意向アンケートTOP30でもランクに食い込^こんできている『SDガンダム ジエネレーション 一年戦争記』と『グリップス戦記』の2タイトルは、

7月26日は…
 リットをどんどんクラスチエンジ
 せて、今後^{こんご}締^ひまり^{まり}スされる同
 シリーズの続編に備えようぜ！



7月
がつ
26日
にち
は…

変形ロボスーツの
戦いが熱い、第2作

この2本!

とりあえずこれを
わんことには、ね

■06月
 激走戦隊カーレンジャー
 全開! レーサー戦士
 GOガンダムジエネレシオン
 マクシミ戦記
 GOガンダムジエネレシオン
 バトルロケット建國戦記
 クレジットちゃん 長ぐつ下ポン
 美少女戦士セーラームーン
 セラー・スターズ ふわふわパニッパン
 GOガンダムジエネレシオン
 ザンスカル戦記
 GOガンダムジエネレシオン
 リコー格闘記

タイトルのRGBはRED、GREEN、BLUEのコト。つまりこれからはずーっとカラーページだって意味です。

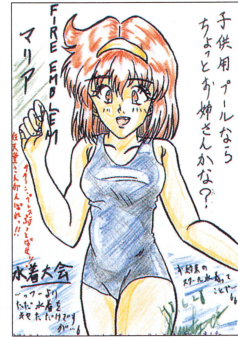
マニアックテーマ画廊
みずぎたいかい
水着大会

もう夏もつぎり／つて感じて、今回のテーマ画廊にはいっぱい作品が届けました。まあやつぱりというが、女の子の水着姿のほうが多かったな。ムサイ男性キャラもウケ狙いで笑えるからいいんだけどね。

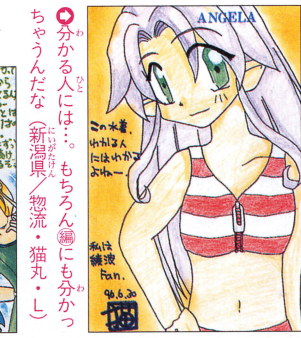
ハッサンがどんとん遠い人になつてくよ
うな：(福島県 陸月)



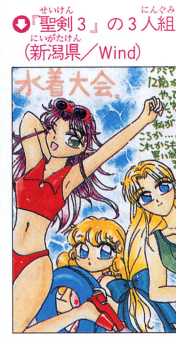
「ロマサガ3」といえば、グレートアーチ。こんなところに行きたい(愛媛県/りんどう)



スクール水着はお約束? でも、これしかなかったなあ(兵庫県/篠原賢哉)



分ける人には...もちろん俺にも分かってやうだな(新潟県 惣流・猫丸・し)



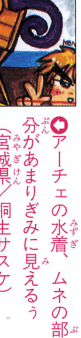
「聖剣3」の3人組(新潟県/Wind)



「リルム」の水着を見られるなんて、なかなかいぞ、きつと(愛知県/しう)



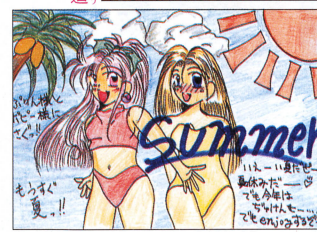
おしゃまなミリー(北海道/照羽守)



アーチエの水着、ムネの部分があまりきみに見える(宮城県/桐生サスケ)



リユウって海に来てまで道着を着てるんだろーか? (神奈川県/まりまり)



着を着てるんだろーか? (神奈川県/まりまり)

おハガキ
マニアの園

新タイトルになって気分も一新! であんなに変わってないよ、うな気もするけど...これからはファミマの読者ページとして、よろしく!



あ、やっぱりファンの人は怒ってるみたいだな(富山県/青葉の歌)

ファミマを買いはじめて10年目。読者も変わった。そこで10年目にして初投稿。することにしました。いきなり質問ですが、No.11の付録の「アルカエスト」のところにあのハル研究所とあるのですが、「あの」とはどういうことなんですか? 気がになって、夜も眠れません(ウソ。教えてください。さらに質問! 数年前まで本屋でよく見かけたスーパファミマ(CDのついてるやつ)。最近めっきり見かけなくなりましたが、いったいどうしてしまったのでしょうか? もしかして廃刊になったとか?。だとすればまた復活してほしいものです。

(東京都/影のMVP) ああ、つていうのは、今や「カピイ」や「マザー」シリーズを作っているハル研究所って意味なんです。みんなの中にこの話を知っている人いる? 2つ目のお答えは廃刊じゃなく、いちおう休刊というところなので...。でも、今後も多分出ないでしょう。貴重な曲も入ってたんだだけども。もし持っているんだしたら大事にしたほうがいいよ。

みなさんはRPGでどんなところにこだわりますか? 私はストーリーが大切だと思います。特に「恋愛」キャラデザの杉森さんにサインもらっちゃった(徳島県 岸河あき)

「クワティフス オウガ」の次が予定はまだなさそう。でも、早くできてつまらないとダメだね。じつくりいいものを作ってほしい!



皆さんこのゲーム知ってます? F.C.おけい、今でもめっちゃ楽しい! (バズルアワッシュでせう! 熱中の人からうわいす)

心の本

誰がなんて言っ
たって、これが好
きなんだいっ
と、思わず力説し
たくなるゲームを
紹介してもらおう
が当コーナーです
心の一本は「ロ
マシング サ・
ガ3」攻略本が必
須のゲームだと私は思う。このゲー
ムはバランスが悪いので、後半はコ
マンドモードを使わなきゃ大変だ
(その中では、ギャラクシーが好き
だ)。しかもラスボスの強さは並
じやないで、倒すのに苦労するし
「前作のような攻略法はないの。苦
労したわりにはあつけないエンデ
ング」(「F」シリーズと似てる
)。でも、私はキャラデザインを小
林智美さんが、音楽をイトケンさん
が担当するがきり、「ロマサガ」を買
いつけるぞ。



DRAGON QUEST V
このゲームは何と
いってもストーリーが
いい。特にババ
ンが死んだ……
は泣いた……
モンスター
を仲間
にできるのも
いい。でも
なかなか仲
間にならな
いので困
った。

「うん、結局ゲーム自体は面白く
なかつたんだろうか？」でも、こ
ういふ好きつてもありでしよ
う。●はゲームにの内容も結構好
きなだけどもね。このゲームは
つば、仲間集めに燃えるモンがある
と思う。ネフ族(ムシみたいな)の
「ゴフ」……とかいっているから、そ
れをあげると仲間になつてくれる
かなーかと思つて、ずっとゴフを探し
てたけど、結局見つからなかつたの
がくやしいなあ……。

4 コマアック



ちよつとスペースが小さめだ
け、ネタは選りすぐりのモノば
かり。今回はこの3点です。
●好きでいてくれるならカッパのまま
でも……(福岡県)しおじやけ
●こまでくれば、愛の奇跡、つてやつ
だと思ふ (千葉県)ネボノ綾波
●このゲームに出てくるキャラってへんな
が多いよね (千葉県)すずきアんず

紳士淑女の社交場 マニアック画廊

タイトル募集でも「マニアック」の名前
は残してほしい！ って意見が多数だった
ので、めでたく(?)ここもマニアック画廊
で続いていくことになりました。



空に浮かぶ月とアンジェ
ラの髪の毛の色がきれい……
(愛知県/蒼月ひかる)

今号の 最高の値



今までもなくアダルツなイラスト、ステキです。これ
からも……というの、いいな (東京都/KAORU)



親の目の前でプレイするのはちよつと
気になりそう (愛知県/瑠璃政樹)

あいかわらずカワイイ絵柄。でも言と
は変わったよね (静岡県/ばらスライ)



手の布は何？ (北海道/須江さーばんくる)

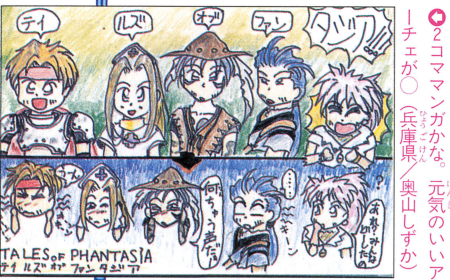
SLGはあんまり知らないけど……これ
からやろっかな (岡山県/石嶋はたろ)



うれしいときにはしつぽをふったりするんで
しょーか？ 気になる～(千葉県/らいと)



隠れファンは……
(京都府/柚生らう)



2コママンガかな、元気のいいア
ーチエが (兵庫県/奥山しずか)

お便りはこちらっ！

コーナー名(ホントにこれで
いいのかな？)もよくよく変
わったね。(仮も取れたところ
で、あて先はこちらっ)のハ
ガキも新しいコーナー名のもの
をよろしく。5号のテーマ画廊
のお題は「あやし……」で締め切
りは8月7日。6号のお題はお
似合いのカップル。お締め切り
は8月21日。あて先は〒100 東
京都港区東新橋1-116 T
Mファミマガ64編集部 RGB
マニアック係の各コーナーまで
送ってね！



コーナー名だけは変えてきてね、ど
ぞよろしく (三重県/華貴楼ボツ伝説)

かんとう 巻頭は「スーパーマリオ64」の技が独占!!
 わさどくせん テク ほうこ しかしSFCもまだまだウル技の宝庫だ

ちょう 超 大バカ技

テクニック

●炎が消えたあとに出現するコインを集めまくろう。ただいま999枚



マリオの残り人数が大幅に増える、驚異の技を紹介しよう。
 はじめに、やみのせかいのクッパなどの、クッパがいるコースへ行く。そして、クッパを倒さないように逃げ回りながら、クッパが吐く炎のあとに出るコインを1000枚以上集めよう。すると、マリオの残り人数の表示が、なぜか「M25」になるのだ。これは、マリオの残り人数が203人になったことを表している。この表示は、マリオの体力がゼロになるたびに増えていくが、実際にはマリオの残り人数は減っているぞ。そして表示が「M128」のときにマリオの体力をゼロにすると、残り人数が100人になるのだ。

なお、残り人数が「M1」と表示されているときに、1UPキノコなどでマリオを増やすと、残り人数の表示は減っていく。この表示が「M1」まで減ったところで、さらにマリオを増やすと、残り人数の表示はなぜか0になってしまう。

●1000枚集めたら、マリオの残り人数の表示が変わってしまった!



この数字は!!



●この状態のときに、マリオの体力が無くなってしまうと...

●残り人数の表示が増えるのだ。体力が無くなるたびに増えていくぞ



インデックス 金
 残り人数大増殖
 スーパーマリオ64
 千葉県/塚原徹クン



●残り人数の表示が「M24」へと減ってしまうのだ



●「M1」の状態から1UPすると、なぜか0に

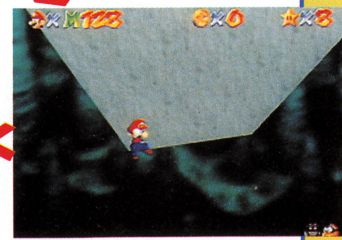


●「M25」の状態、1UPキノコを取ると...

1UPを続けると...



●残り人数が普通の数字になるのだ。でもまだ100人もいるぞ



●残り人数の表示を「M128」にしてから、体力をゼロにすると...



みなさんこんにちは、相変わらずウル技発見に燃えている金田一技彦です。さてここでは、右で紹介した「スーパーマリオ64」の残り人数大増殖について、みなさんが気になるようなことを解説したいと思います。

○スタート地点のすぐ近くにある木に登ったら、鳥が飛び出してきたぞ



○うれしいお誘いをしてくれるじゃないの。もちろんお受けしますよ

まず「バツタンキングのとりで」のコースで「いかりのバツタンキング」と「とりで」のつぺんへ」のパスワードを入力する。そして、再び「バツタンキングのとりで」のコースに入つて、スタート地点のそばにある木のてっぺんに登ろう。すると、木から鳥が飛び出してきて、「ひとつ飛ばしませんか？」と聞いてくるのだ。このあとジャンプで鳥につかまれば、空を飛ぶことができるぞ。ただし、飛んでいるときに壁にぶつかると鳥から落ちてしまう。また、しばらく飛んでいると鳥が疲れて、強制的に降ろされてしまうのだ。

便利だよ～



○おおっ！ これは楽だ。おかげでパスワードも簡単に取れそうだ



鳥と天空へ
スーパーマリオ64
神奈川県／桑山いづみクン

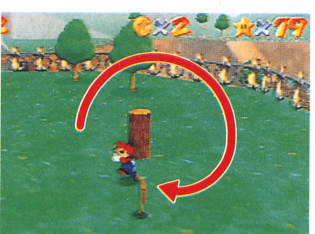


○人数に関係なくコインを1000枚集めると、表示は「M25」になる



○コインの数は1万枚。星のうしろにある0がわかるかな？

○クイの周りを何回も回ろう。クイのあるコースならどこでもOKだぞ



○おおっ！ コインが飛び出したぞ。この調子で全部のクイから取れ！



グルグル回そう
スーパーマリオ64
滋賀県／てつこうクン

「さむいさむいマウンテン」のスノースライダーで、下の写真の場所を矢印のように壁に向かって進もう。すると、壁をすり抜けて隠し通路に入れるのだ。ここは、ゴールまで筒状のコースになっているぞ。ただし、ペンギンとレースをするときにこの隠し通路を通ると、規定違反になって勝つことはできない。

○スノースライダーで、コインが4つ並んでいる場所が隠し通路の目印



○隠しコースに突入。筒状なので、外に落ちる心配ナシ



スライダーの隠し通路
スーパーマリオ64
京都府／石川堯洋クン

ジャラジャラ

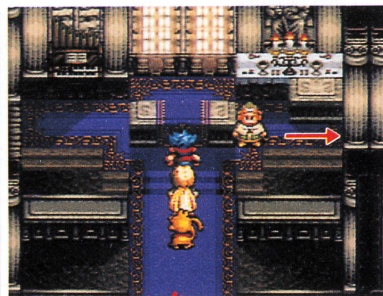


教会の隠しアイテム

トレジャーハンターG

福岡県/姫野智樹くん

意外な場所にある隠し部屋から、アイテムを手に入れるぞ。レクルの町までゲームを進めて、この町にある教会へ行く。ここで、下の写真に矢印で示したように、神父の右のほうへ進んでみよう。すると、隠し部屋へ行くことができるのだ。ここには宝箱があり、中から「プロテクトリング」というアイテムを手に入れるぞ。このアイテムを装備すると、戦闘中に体力が少なくなつたとき自動的に回復してくれる。ただし、一度回復すると無くなってしまう。



○レクルの町にある教会へ行く。ちょっと見ただけでは気が付かないが、矢印のように進むことができるのだ



○なんと神父の右側に部屋が隠されていた。しかも宝箱まで発見したぞ

○宝箱から「プロテクトリング」入手。天からの贈り物だと思ってもらっておこう



教会の隠しイベント

ルドラの秘宝

神奈川県/内山さおりくん

まず、リザの章の4日めまでゲームを進めて、ダヌルフ行き定期船に乗る。そして、定期船が町へ到着したら、武人の塔に入らずにいったん町の外へ出て、再び町の中に入ろう。すると、日食のイベントが起きる。このイベントが終わったら、ダヌルフの町の南西の橋を渡ってみよう。すると、なぜか夜になるのだ。このあと、東の小さな教会へ行くと、デューンたちが女神の像を盗み隠しイベントが始まるぞ。ここでは、デューンたちに「教会の人間か?」と聞かれるので「ええ、そうよ!」と答えると1000ラゲがもらえる。逆に「いいえ、ちがいます。」と答えると片手剣の「ストラグル」をもらえるのだ。



○盗みの現場を目撃。ここで、「いいえ、ちがいます。」と答えると...

○デューンたちから片手剣の「ストラグル」をもらえる。攻撃力の高いガーライルに装備させよう



お金を取られない

トレジャーハンターG

岐阜県/古田崇くん

まず、タハラの森までゲームを進めて、森の奥にいるヴォルトグースを倒す。ここで、ヴォルトグースのうしろにあるタルを調べると6000Giv入手できるが、タルを調べないで一度森の入口に戻る。このあと再び森の奥へ行き、タルを調べて6000Giv入手しよう。すると、通常は森の入口にいる男に半分の3000Givを取られてしまうのだが、この場合は男が登場しないのだ。これでまるまる6000Givもつけよう。

○まずは邪魔なヴォルトグースを倒してしまおう



○ヴォルトグースのうしろには大金の入ったタルがある



○タルを調べるまえに一度森の入口まで戻ると、男がいなくなっている

○だれにも取られずに、6000Givも大金を手に入れるのだ



独りよめだ

○町に戻ると、日食のイベントが始まる。このあと、町の南西にある橋に向かう



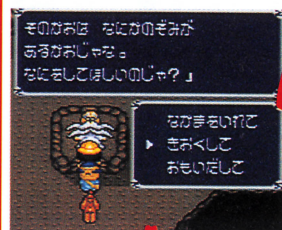
○リザの章の4日め。定期船でダヌルフの町に到着したら、武人の塔に行かず町の外へ出る

○夜になってから、女神の像が安置されている東の小さな教会へ行く



○クリューヌ城へと続く橋。この橋を渡ると、なぜか夜になる

○神様に会って、「きおくして」を選んでゲームをセーブする



○園長先生と、ナッキー先生から1つずつ買い物をすると、バザーは終了



○セーブしたあと「いいえ」を選んで、ゲームを終了させよう

終了後、さらにリセットする



○ゲームを再開して幼稚園に行ってみると、再びバザーが開催されているぞ。どうして？

くり返せば...

アイテム	ふき	ようみく	おまもり	たからもの
キャンディ	4	グッドキャンディ	2	
しづき	1	リリコ	3	
むずかしいほん	3	フルつばのCD	1	
みみむきくら	4	さうなごブロック	4	
まてきなじり	3	ねこのしず	1	
レッドカード	3	クスコフ	5	
おらん	1	モンスター-のきば	5	
きんぎょの工口	2			

○このとおり、キャンディなどの貴重なアイテムが数多く手に入る



バザーをくり返し利用
ごきんじょ冒険隊
青森県／イタコのイタロウくん

なんと、アーダンの恋人のためにパワーアップしてしまう隠しイベントがあったぞ。
まず、ユニットどうしを隣り合わせにするなどして、第五章までにアーダンの恋人を作っておく。そして第五章が始まったら、ザクソン城南東にあるガケの先端にアーダンを待機させよう。すると、アーダンの恋人や家族について独り言をつぶやくイベントが発生する。このあと、アーダンの数値がパワーアップして、「わさ」の数値がらポイント上昇するのだ。



アーダンの決意



○こんな自分にも恋人ができた。感慨にふけるアーダンだった...



○決意を固めてパワーアップ。アーダンの「わさ」がポイント上がる

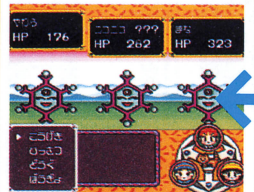


アーダンのパワーアップ
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
愛媛県／あおたん吉くん

第五章で...

敵の攻撃をはね返す、みきりカウンターの有効活用だ。
まず、やわらを仲間にして、みきりカウンターを覚えさせておく。次に、戦闘に入ったらやわらを前から1番めか2番めにおいて、みきりカウンターを選ぶ。ここで、次のキャラのコマンド入力になったら、Bを押してやわらのコマンド入力に戻す。から、こうげきを選び直そう。すると、やわらが敵に攻撃を受けた場合に、1ターンに普通の攻撃と、みきりカウンターの両方をくり出すぞ。

○再びやわらのコマンド入力になったら、今度はこうげきを選んで決定しよう

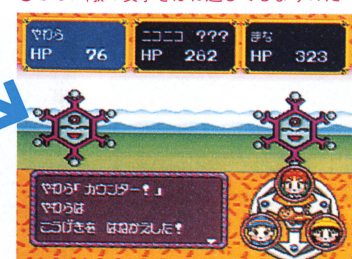


やわらの入力で、みきりカウンターを選んであとでBを押す

○さらに敵の攻撃をはね返してしまうのだ



○さらに敵の攻撃をはね返してしまうのだ



攻撃しつつみきりカウンター
ごきんじょ冒険隊
山口県／手嶋豊くん



魔装機神、使いやすいのフシアを育てていたら、周囲にロリコンあつてしまった(栃木県/眞瀬昭彦くん・19歳)。かまいたちの夜、買ったのはいいけど、あまりの怖さにフレイでぎすにいた。すると知人が2人で解いて、さらに犯人まで殺されてしまった。ひどすぎる(新潟県/星野恭平さん・24歳)。ダービースタリオン96 ファンファーレが本物になったので、本場に競馬場へ行った気さでくれる。埼玉県/青木一史くん・16歳)。ポケットモンスター「緑」に出てくるポケモンは全部集めたけど、「赤」を持っている弟がなかなか交換にに応じてくれない。たのむよ(秋田県/斎藤広明くん・13歳)。



アーダンのばやし

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

兵庫県/梅本宏典くん

モテないアーダンの、アイテムがプレゼントされるウル技だ。第二章で、ハイライン城南の南にある岬の先端に、恋人がいない状態のアーダンを待機させよう。すると、アーダンのグチをこぼすイベントが始まる。このあと、地面に落ちている「ついでぎリング」を手に入れるのだ。この「ついでぎリング」は、装備すると追撃の個人スキルを使えるようになるアイテムだ。ただし、このアイテムはアーダンの装備させずに、アイラやレヴィンなど、動きの速いユニットに装備させるとより効果的だぞ。

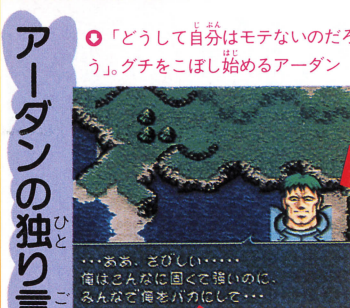
アーダンのステータス	HP 24	MP 92	1-1	21
LV 10 (59)	SP 45/45	物理攻撃力 23	魔法攻撃力 23E	物理防御力 23E

でも、役立たず



第二章で、ハイライン城南の岬の先端にアーダンを待機させよう

腕輪は「ついでぎリング」だった。これでアーダンの女の子にモテモテ!



天の恵みか? アーダンの足もとに、古びた腕輪が落ちていたのだ



毎度おなじみ、隠し種牡馬

ダービースタリオン96

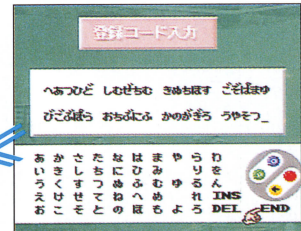
岩手県/黒井ミサ夫くん

このところ毎回新たな隠し種牡馬を紹介しているが、今回は「ブレイヴエストローマン」と「ギャロップダイナ」の紹介をしよう。牧場の郵便箱にある登録コード入力画面で、下の登録コードを入力すると、隠し種牡馬が登場するぞ。

ブレイヴエストローマン			
へあふど	しむぜちむ	きめちほす	ごせはまゆ
びごみほろ	おちびにふ	かのがきろ	うやそつ
ギャロップダイナ			
たちひける	ろひわつろ	へめにのめ	つとむむが
たむしたろ	てはちそあ	はせせぐご	めめせえ

産駒は気性が良さそうだし、安定している

ブレイヴエストローマン		ネヴァーベンド	
父 ナスルラ	母 ネアルコ	父 ナスルラ	母 ネアルコ
祖父 ジェダー	祖母 ロマン	父 サークルロード	母 サンダー
鹿毛	Fee 500万円		
距離 1600~2000m	成長 普通	ダテ ◎	底力 B
健康 A	普通	実績 B	安定 A



牧場の郵便箱からの画面に入って、登録コードを入力するべし



ドロボーからブレイゼンツ?

東京都/島作薫くん

ドロボーからフアティアをもらえる、ハンテコなウル技だ。まず、降臨節第4日までゲームを進める。次に、降臨節第3日には入れなかった、ロウバムの西エリアに行く。そして、下の写真の家に入り、中にいる男と話してみよう。この男はかなり怪しげなそぶりを見せたあげく、自分のことを「ドロボーだ」と思っている」と聞いてくるぞ。ここで「いいえ」と答えると、「あんたいい人だね」と言われたうえに、フアティアを3つももらえるのだ。



共犯者の心境

ワイロをもらって、見逃してやったような嫌な気分になる

次号のファミマが64は、8月9日(第2金曜)発売です。

ちょう テクニック
超ウルトラ技



わざひこ
技彦のMiniサポート

エンディングが見られるパイロットウイングス64
パイロット姿で再び登場。ジャンプホッパーで飛びまくっている金田 技彦です。今回のウルトラ技で、いつでもエンディングを見られるという技を紹介しましたね。でも、そんな簡単にクリアできないよ」という人のために、今回

は、なかなかメカ・ホークの返治方法と、ジャンプホッパーの操作テクニックをレクチャーします。ジャンプホッパーのタスクで、一番テクニックを必要とするのがメカ・ホークの登場するタスクでしょう。あちこち動き回るメカ・ホークに、ミサイルの照準を合わせようとして出力を下げ続けていると失速してしまいます。そこで

ジャンプホッパーの速度をできるだけ遅くして、しかも失速しないように、A、Bボタンの同時押しをしましょう。出力は下の写真くらいがベスト。高度をメカ・ホークの頭に合わせれば、ミサイルの照準も長時間間合わせることができま



この出力でA、Bボタンを同時に押せば、高度や速度を一定に保てる

まず、エキストラゲームをのぞく、すべての種目をブロンズバッジ以上に上げて、一度ゲームをクリアする。そのあと、エンディングが終了したら、ゲームを再開してオプションを選ぶ。すると、「おめでとう」という項目が追加されているのだ。これを選ぶと、いつでも優雅なエンディングを見ることができるよう

ゲームクリア後
アルバムを見るサウンド
おめでとう！もどる

「おめでとう」。なんだコレは？ さっそく選んでみよう



なんと、いつでもエンディングが見られるコマンドだったのだ。美しいこの天空を何度も楽しめるぞ。



エンディングが見られるパイロットウイングス64
高知県/エルカネットワークン

フィッシング甲子園
新潟県/恩田真人クン

一度クリアしないと現れないはずのフリーモードを、いつでもプレイできる技だ。

Bを押しながらリセットして、「KING RECORDS」と画面に表示されるまでBを押し続けよう。このあと、どのデータを選んでいいからゲームを始めると、好きなステージを選んでプレイできるのだ。

Bを押しながらリセットする
KING RECORDS

この画面になるまでBを押し続ける

ここでステージを選択。いきなり決勝戦に挑戦することもできる

選ぶデータはどれでもいいから、ゲームを始めよう

のものの種類	わざマシン(わざ名)	わざの効果
おいしいみず	わざマシン13(れいとらビーム)	1割の確率で敵を凍らせる
サイコソーダ	わざマシン48(いわなだれ)	3割の確率で敵を気絶させる
ミックスオレ	わざマシン49(トライアタック)	3割の確率で敵をまひさせる

おいしいみず
アッシュは おんなのこ から わざマシン13を もらった！

この女の子に、さきほど買ったのものをあげてみると...

のみもののお礼に、わざマシンがもらえるぞ。とっても得した気分なのだ

のみものを あげますか？

はい

じどうはんばいき だ！
ほしい のみものは.....

デパートの屋上に行き、自動販売機でのみものを買おう

ゲームボーイ
お返しにわざマシン13

まず、タマムシシティにあるデパートの屋上に行き、自動販売機で売っているのみものを買う。そして同じ階にいる、のどの渴いた女の子にあげてみよう。すると、あげたのみもの種類に応じて、わざマシンがもらえるのだ。詳しくは左の表を見てほしい。なお、わざマシンを起動したとき、中に入っているわざの名前と、戦闘で敵にわざを使ったときの効果についても、同じ表にまとめておいたぞ。

また、タマムシシティにあるデパートの屋上に行き、自動販売機で売っているのみものを買おう。そして同じ階にいる、のどの渴いた女の子にあげてみよう。すると、あげたのみもの種類に応じて、わざマシンがもらえるのだ。詳しくは左の表を見てほしい。なお、わざマシンを起動したとき、中に入っているわざの名前と、戦闘で敵にわざを使ったときの効果についても、同じ表にまとめておいたぞ。

静岡県/穂山福太郎クン

木コイ

ニンテンドウ64
パイロットが黒コゲ
パイロットウイングス64
北海道／北野広大くん

スーパーファミコン
敵が幽霊になる
すくばくなぞぶよ通
鳥取県／寺岡元春くん

スーパーファミコン
背景を操作する
すくばくなぞぶよ通
大分県／愛のドラゴンくん

ニンテンドウ64
見晴らしの良い場所
スーパーマリオ64
徳島県／宇治野幸宏くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
ジャンプができる
トレジャーハンターG
岐阜県／長尾康央くん

スーパーファミコン
鳥が2羽になる
トレジャーハンターG
神奈川県／加藤正雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
背景を操作する
すくばくなぞぶよ通
大分県／愛のドラゴンくん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
敵が幽霊になる
すくばくなぞぶよ通
鳥取県／寺岡元春くん

スーパーファミコン
背景を操作する
すくばくなぞぶよ通
大分県／愛のドラゴンくん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
敵が幽霊になる
すくばくなぞぶよ通
鳥取県／寺岡元春くん

スーパーファミコン
背景を操作する
すくばくなぞぶよ通
大分県／愛のドラゴンくん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
敵が幽霊になる
すくばくなぞぶよ通
鳥取県／寺岡元春くん

スーパーファミコン
背景を操作する
すくばくなぞぶよ通
大分県／愛のドラゴンくん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

スーパーファミコン
壁を無視してセーブ
トレジャーハンターG
奈良県／北口鼎雄くん

...ریزی

ファイアーエムブレム
聖戦の系譜

どく せん
独占インタビュー!

N64は小麦粉のようなハード

N64の可能性について

『金田一少年の事件簿(仮称)』のタイトル発表以来、N64に関して動きのなかったハドソンだったが、5月の某日に新しいタイトルが浮上してきた。そのタイトルとはお馴染みのシリーズ物で、『ボンバーマン64(仮称)』と『スーパーバウリーグ64』の二本。さっそく札幌にあるハドソン本社へと赴き、常務取締役の中本伸一氏にインタビューを敢行した。今回のイン

タビューの目的は、発表されたゲームソフトに関してだったのだが、中本氏から予想以上のおもしろい話が飛び出てきた。それが右に示したタイトルの一言なのだが、はたしてその意味はどういうことなのか? その詳細に迫っていく。さらに、ハドソンはN64でどのようなゲームを作っていくのか、という本来の目的も忘れずにお届けしよう。



じょうむ とりしやく なかもと しん いち し
常務取締役 中本伸一氏

——今回発表された3本のタイトルについて、お話を聞きたいのですが。
中本伸一氏(以下、中本) まだ具体的な話はできませんが、タイトルを発表したソフト以外にも、いろいろと動いています。今は、ニンテンドウ64というハードで何ができるかを研究しているところなんです。タイトルを発表したソフトに関しても同じで、より面白くゲームにしていけるため、まだまだ試行錯誤をしている段階です。

——ハードの研究とは?
中本 ニンテンドウ64というのはとてもプログラマブルにできています。これまでのハードウェアは作り付けのものであり、完全に決まった仕様のなかでゲームを動かしていただけです。そこで、ゲームを作る者が、あそこはこうしたいとか、そこはこうしたいとかというリクエストがあっても、作り



○任天堂の「スーパーマリオ64」場面。画面に小麦粉のようなチューニングが...

とに合わせハードウェアの環境を変えてください。そう言うアーキテクチャーなんです。任天堂からは、最大公約数的な動作をする開発ソフトが提供されています。この最大公約数的な既製品のパッケージだけを見ると、どれを取っても中途半端な感じに取れます。カタログ的には一応なんでもできるようですが、特徴がないハードウェアだと判断してしまうゲームソフト会社もあるのではないのでしょうか。ここで、どうしてこのようなスペックになっているのかを考えて、ニンテンドウ64を研究して細かいところまで分かってくると、別な素材になってくるんです。たとえば、PO-FOXみたいに動画をバリバリやりたいときには、その動画をPO-FOX以上にできるハードウェアなんです。ただ、最初から動画の得意なハードウェアなんですと云われると、このハードウェアは動画が得意なんだから、ポリゴンのゲームを作ろうと思わないかもしれません。その辺りもハードウェアに対しての理解の度合いで変わってくると思います。だから、わたしはニンテンドウ64を「小麦粉のようなハード」だと思っています。

——その「小麦粉のようなハード」とは、とてもおもしろい表現ですね。具体的にどういうことなのでしょう？

中本：小麦粉というのは、いろいろな使い方ができる食材ですね。てんぷらやトンカツのように付けて使ったり、ケーキとカスタードを入れて練って焼いたパンとか、とにかくいろいろなバリエーションがあると思います。そういう面でニンテンドウ64は、すごく小麦粉に近いと思うか、小麦粉のよう

な素材だと思っていただけでは間違いないと思います。たとえば、任天堂さんがゲームソフト会社さんに対して標準で出している開発用のパッケージは、餃子の皮の作り方が入っていると思います。でもパンを焼こうと思ったら焼くことだってできるんです。その焼き方は自分で見つけてください、素材は小麦粉ですよ。そういうスタンダードです。それに対してセガのサターンや、ソニーのプレイステーションもいいハードウェアで、ほくに言わせると「ものすごく上質なステーキの肉」です。ステーキの肉は、塩、胡椒で焼くだけでも美味しくなりますね。だから、これらのハードウェアも同じで、ポリゴンでこのように作っていったら、いいゲームができますよという素材だと思っています。そのまま普通のソフト会社が見たらタレを付けて焼くとか、サイコロステーキにするとか、そのぐらいの差しか出てこないのではないのでしょうか。肉は肉なんです。料理の幅としては、とてもおいしい上質のステーキ肉であることには間違いありません。でも、使い方の創造力と言った面では、これはこう言えるものなんだと先入観があったらすべて同じようになってしまっていると思います。だから、同じような内容のゲームになってしまっているのではないのでしょうか。だいたい3Dの格闘ゲームとか、クオータービューあたりの視点でポリゴンのキャラが動き回るシミュレーションかRPGとか、似たような感じのゲームになっていると思います。あとは多少クッキーを使っているゲームをつなげるかになっ

開発者の力量が直接問われるハード

腕次第でどんな料理にもなる。

非常に便利な食材で、料理人の

○セタの『最強将棋』は、思考スピードの速さを追求したソフトですね

粉のようなチューニングがなされています。さすがですね。もう一つ注目しているのは、セタの『最強将棋』です。あれもユニークですね。ようするに極端な話、画面表示はなくてもよく、思考アルゴリズム、つまりハードウェアのアーキテクチャーはどうでもいい、RISC-O-PPUがどれだけ速いかということを経の中に当ててきていますよという。あのゲームソフトもニンテンドウ64のカタログのひとつですね。セタさんも面白い選択をしたなと思います。とにかく、ニンテンドウ64で一番やってはいけないのが、このハードウェアはこのようなハードウェアだから、こういうゲームを作るべきだと先入観をもつゲームを作ってはいけないと言ったことです。それはゲームでないですね。やはり遊びを考えるというのは、ユニークな発想から始めなくてはならないと思います。たとえば、『ヨッシーアイランド』みたいなゲームを作ってくるんじゃないかな、と思っています。あれはスーパーファミコンのゲームソフトで秀作でした。ポリゴンではなくて2次元の回転できる面が4つもあつたもの、2次元的な変化を出すという『ヨッシーアイランド』以上の

2次元の変化をやるのは面白いと思います。今までにないものだと思います。任天堂さんはニンテンドウ64をポリゴンマシーンとは思っていないはずなので、そういうゲームを出してくるのではないのでしょうか。これも小麦粉的な応用例のひとつですね。

そこで、ハードソンはどうしているのかというと、ほくらはマルチプレイヤーゲームを得意としていますので、ニンテンドウ64でもやっています。目標として「ボンバーマン」を4画面分割のビューポイント視点で見たらどうなるのか、これを今取り組んでいます。たとえば、4つに分割された視点の中で、自分以外のキャラクタの画面で自分はどうのように見えているのかかわかったときにどう対処していくのか、そういう駆け引きが生まれるようなゲームを作っていきます。こういう駆け引きのうえに、ゲームの面白味が出てくると思います。その辺りも含めて「ボンバーマン64」は、全体的なシステムから細かな演出部分までじっくりと検討を重ねています。

——なるほど、わかりました。中本伸一氏インタビューは、114ページへと続く。

「気合い入力」というのは?

113ページからの続き

——今回『ボンバーマン64』など、タイトルが発表されたときにいただきました資料の中に、「気合い入力」という言葉が書いてありましたが、これは具体的にどういったものでしょうか。

中本 モノを軽く握ったり、力強く握ったりする違いを、ゲーム内で出してほしいと言っても、今までのジョイスティックではできないんです。たとえば、力加減の表現のひとつとして任天堂の『カービィワル』がありますが、これは画面に表示されたゲージを使う

ものです。このゲージでタイミグを合わせていくのですが、自分は今投げたいけれど、タイミグが合うまで待たされることになりま。このようにパワーコントロールが必要なものは、だいたいゲージによるタイミグを合わせていくものですね。それがニンテンドウ64の3Dスティックになると、その感じがダイレクトに入力できます。たとえば、軽く投げたいなら3Dスティックを軽く押すだけで、反対に力強く遠くへ投げたいなら3Dスティックをグッと強く押すべきですね。そういうイン

ームの画面に反映されることよって、自分はマリオをコントロールしているというフィードバックがきます。これで、自由自在にコントロールができて気持ちがいいな、みたいになるんですよ。最近、その手のアクションゲームから、そういう感覚が薄れてきたかと思いませんか? なかには、そういう調整をしているゲームソフトももちろんありますが、話は変わりますが、もともと3Dスティックのようなアナログ入力というものは、簡単なものでかなり昔からあったんですよ。

——それはどういうものでしょうか?

中本 ラジコンのプロポなんです。ラジコンの世界では、昔からアナログの入力が主流だったんです。もちろんプロポからラジコンに届く信号はデジタルですが、本質的に人間はプロポでコントロールしていきま。実際の航空機の操縦桿も同じで、動かすときも本来は軽く引いたりするだけでいいのが、わざと人工的な重さをつけているんです。これによって機種を上げるときに、よいしょって上げるフィードバックをさせることで、安定した飛行をできるようになっています。そのプロポのよう

なアナログのインターフェイスが昔からなせあり続けているのか、ということですね。やっとなゲーム業界がそのことに気づいたとばかりは思いませんよ。だから、この3Dスティックと言うアナログのインターフェイスは付け焼き刃でできたものではないんです。それがベストなインターフェイスと

いうのであれば、やっとなゲーム機が人間にとってベストなインターフェイスを身につけたと考えるべきですね。でも、それだけではダメで、ソフトウェアの後押しがないと、それが理想的なインターフェイスであると証明することができないというのがありますけど。ニンテンドウ64には少なくともハードウェア的に、標準で3Dスティックというインターフェイスが

付いていますね。でも、それをただ単にジョイスティックの新しいものと考えてはダメなんです。——なるほど、ラジコンのプロポですか。参考にしました。

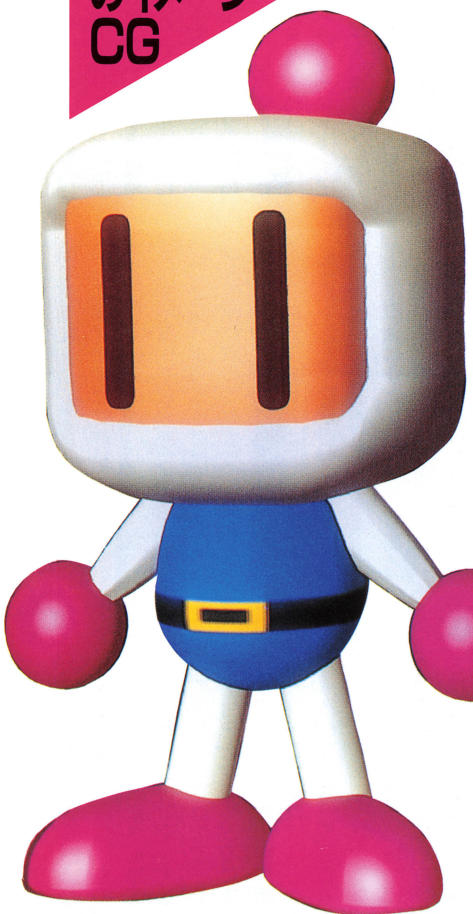
中本 3Dスティックの後押しするソフトウェアについて、ハードンでは何かあります。たとえば、9回裏の二死満塁で、負けているけどここで一発打ったら逆転という場面があります。このとき緊張しますよね。そのときの指先の震えをアナログの3Dスティックならわかるんですよ。だから、指先が震えているとき、機械のほうからプレイヤーの緊張を感じとれるから、駆け引きとしてチェンジアッ

◎3Dスティックは、ラジコンのプロポのスティックと基本的に同じものです



プしてくる。こういう駆け引きに使うと面白いですね。こういったプレイヤーの感情を読み取る感覚に、この3Dスティックを使うべきだと思っっています。その面、ラジコンの場合は、結果自身がそういう心理状態を表しています。コースアウトをしたとか、コーナーを踏んだとか、他車に抜かれて動揺したためにスピンしたとか、そういうのが面白いですね。やはり心理的な駆け引きがあつて、レースのように抜きつ抜かれつの場面でも自分との戦いなんです。だから

ボンバーマン64(仮称)
のイメージ
CG



3Dスティックをどう 使わせるかが、ソフト 開発者の大きなポイント

「味付け」のソフトを作ります

ら、奥が深いし、ラジコンや車で
のレース、バイクでのレースでも
最終的にその魅力に取りつかれた
人がアナログのインターフェース
を使っている。それに近いものを
ゲームの中で表現してみたいです
ね。レースゲームでは、最初に最
速タイムを競ったりします。でも
本当はもっと面白い駆け引きがあ
って、そういうものを表現しなけ
ればならない。それらを表現して
いるもののひとつが「スーパーマ
リオカート」だと思っています。
心理状態をついてのイベントや、
事件を起こすようなチューニング
をするのは、ゲームソフト会社の
楽しみですね。そういうチューニ
ングを気づかないように入れてい
るものがあります。たとえば「デ
イトナUSA」なんかにしても
みんなと競ってプレイしている
とします。そのとき1位で走ってい
る人に、その後を追う人の車がや
けに速く追いつくんです。ようす
るに差を縮めようとするロジック
が入っているんです。スピードと
カーブの表示は同じなんですけ
ど、1位の人が見えているときは
近づいていきますよ。よくできて
いますよね。そのロジックがある
から、車が固い状態になつてみん
なが熱くなつて競い合っている
んだから「気合い入力」と言うか、
追いつきたくてアツセルをペタ踏
みしている人を、機械が感じつつ
て加勢してあげるみたいに、その

あたりのチューニングが大事です
ね。願わくばそういう部分にア
ナログ入力の良さを活かしてほし
い。3Dスティックにしても楽しみに
していますし、単純に言えばやり
方はいろいろあります。野球ゲー
ムなんか1つのいい例ですね。
打つほうも投げるほうも強さの調
整ができるようにしてもらおう。あ
と、性格まで読み取ってもらおう。
几帳面な人なら毎回同じところに
打球を飛ばすとか、雑な人なら同
じところへなんか打てないとかを
出したいですね。ハドソンらしさ
を出すには、そういった部分に重
点をおこうと思っています。だか
ら野球の場合なら、バッティング
などの強さを当然コントロールす
るけれど、それ以外にプレイヤー
の感情的な部分を読み取る。これ
らのことを、ハドソンでは「気合
い入力」と言っています。このよ
うに3Dスティックの使い方は、
もつといっぱいあると思います。
たとえば、うちが今進めているも
ので「ピータマン」というゲー
ムソフトがあります。ピータマン
と言うのは、両手でピータマンの
腹をはさんでしめて撃つのですが、
このとき、Rボタンを押してい
る力具合によって威力が変わるよ
うなチューニングにしたいですね。
これによって、実際にピータマン
を両手ではさんでビー玉を飛ばす
ときと同じ感覚を、プレイヤーに
感じさせられればいいです。

——わかりました。最後にニン
テンドウ64で予定されている周辺
機器、磁気ディスクでのゲームは
予定されていますか？
中本 書き換えられる磁気ディス
クですね。これはCD-ROM
より容量が少ないし、書き換えら
れるものも少ないから大したこと
がないかと思っただけです。ま
あ、イベントシーンがたくさ
ん入っているからいいかと言
いたいですね。そういう発想にな
っているから磁気ディスクでゲー
ムが作れないんです。CD-ROM
の2枚組み、3枚組みだつて騒い
でいるけど、やはり2枚組みでも
3枚組みにしても、2日から3日
であきってしまうゲームソフトば
かりですね。確かに、キレイです
あのシーンはとか、このビジュア
ルは見せてくれるねというのはた
くさんあるけど、それがゲームの
本質ではないんです。ほくらはC
D-ROMのことはよく知ってい
るし、いいメディアだと思ってい
ます。でも、間違えてはいけな
いのが、容量に走ってビジュアルシ
ーンばかりあつてはダメなんです
やはりゲーム的に面白くなつては
いけませんね。磁気ディスクのよ
うに書き換えられるということは
偉大なことです。たとえば自分の

磁気ディスクでのゲームは？

買ったソフトが腐つてきてもいい
んじゃないかと思えます。腐つて
いふソフトは、自分が磨いていけ
ばいくほど光ってくるんです。そ
うすると、今までの発想を変える
ことになります。今までの発想は
再生型というか、ためていたもの
を吐き出すものです。格闘の投げ
技を例にとれば、どんな状態でも
同じ投げ技になつてしまします。
投げ技だつて体調によって微妙に
変わってくると思うんです。鍛え
方によつても変わつてきていい
ですね。お前の投げ技はハチマ
いなあ。オレの投げ技はちまちま
していて、応効くけど、すぐに相
手が立ち上がったくるんだ」と同
じ投げ技でも違ってくるみたいに
それは磁気ディスクの書き換えを
使えば簡単にできます。書き換え
ることによって技の威力が高くな
ったり、もしかしたら忘れてしま
うかもしれません。投げ技を忘れ

てしまったら、もう一度特訓をし
て投げ技を覚え直すと言ったこと
も考えられます。そういう方向に
書き換えを使うと面白いと思いま
す。もうひとつはカクカフとした
骨格があるものでなく、粘土みた
いなキャラクタがあつてもいいと
思います。そういった伸び縮みす
る不定型ものの動きは、計算で求
められます。ニンテンドウ64では
CPUのパワーがあるからデータの
再生ではなく、リアルタイムで
計算して微妙な不定型キャラクタ
の動きを出せます。まだ、いろ
んなパラメータから計算して、太
った体型や痩せた体型をリアルタ
イムで計算して出せます。磁気デ
ィスクなら数十メガ分のパラメ
ータが入るからすごいですよ。この
磁気ディスクも小麦粉のようなハ
ードウェアで、魅力的な素材です
ね。ハドソンとしては磁気ディス
クで大作RPGを考えています。
しかも、磁気ディスクにPLGS
を組み込むというのもありえます
——今回は貴重なお話をありが
とございました。





○レースや騎手などの情報が得られる「競馬ニュース」は健在。育成や馬券買いの参考に

すでに発売された『ウイニングポスト2』のシステムや遊び方はそのまま、レースプログラムや騎手、馬などのデータを'96年の最新データに更新したものだ。レースは中央競馬の新プログラムに完全対応しているため、今年から新たに設立された「NHKマイルカップ」や「秋華賞」といったレースがバッチリ楽しめるぞ。

ウイニング ポスト2 プログラム'96

ラムタラが使える最新データに更新

SFC シミュレーション

こうえい
光栄
10月4日発売予定
9800円

24M+256KSRAM



○○レースシーンも「～2」と同じ。コーナー回って、いざ直線へ!



わ だい おくえんしゅ ぼ ば とうじょう
話題の46億円種牡馬も登場!!

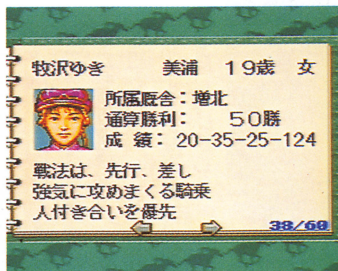


ラムタラ
6歳 栃栗毛
所属: LEGスタッド
種付け料: 2000万円

距離適性: 1800~2900 気性: 普通
成長: 普通 ノーザンダンサー系
主な勝ち鞍 欧州三冠

2/65

騎手や種牡馬などが最新データに一新!
登場する騎手の中には、今年から競馬界で活躍中の、実在の女性騎手をモデルにした人物がいる。さらに種牡馬では、海外から46億円で輸入される「ラムタラ」が早くも登場。今年の競馬界の雰囲気、思っ存分に育成に励めるのだ。



○上が今回登場する女性騎手のひとり。実在の女性騎手をモデルにしたのはシリーズ初だ

超新作 先取り 大作戦

さくいん

- ニンテンドウ64
超空間ナイター
プロ野球キング118
- スーパーファミコン
ウイニングポスト2
プログラム'96116
マジカルドロップ2118
- ゲームボーイ
ストリートレーサー117
パチ夫くん ゲームギャラリー117

画面はすべて開発中のものです

超 新 先取り情報をお届け

イカつい奴らが
そろってるぜ!!



オドロ口な8人のキャラたちが乗り込む愛車を駆って、首位を争うレースゲーム。過去に発売されたSFC版をGBに移植したものだ。ゲームは3タイプあって、F1のようなレースのほか、円形のコースから他車をはき出すカーアクションや、愛車を選択に見立てたサッカーが楽しめるぞ。このタイプでも、他車をバットやツルハシなどで攻撃して、はじき飛ばしていくのが特徴だ。また、通信ケーブルを使えば、前述の3タイプのゲームについて、友達と1対1の対戦を楽しむことができるぞ。

○キャラごとにスピードと攻撃力などが異なる。能力で選ぶか、見た目を選ぶか。

ストリートレーサー

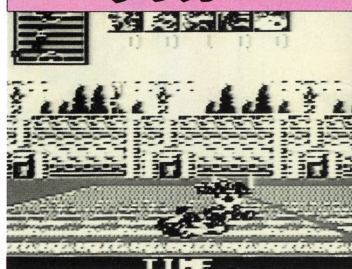
3タイプのカーアクションが遊べる!

GB アクション

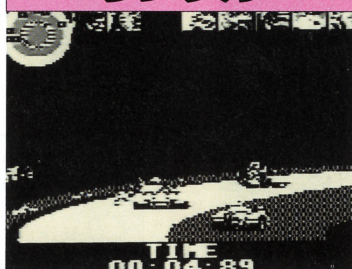
UBIソフト
9月発売予定
4980円

容量未定

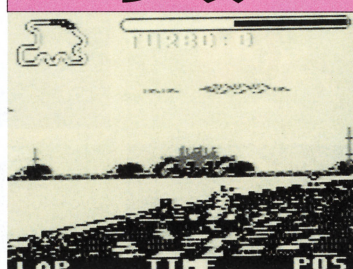
サッカー



ランブル



レース



①フィールドは芝生、屋内、氷上の3種類用意 ②攻撃して他車をコースアウトさせるのだ ③レースモードは全24コース用意されている

はじき飛ばせ!



並んだヤツには容赦なく攻撃を加えろ!

右に左に相手を攻撃!!



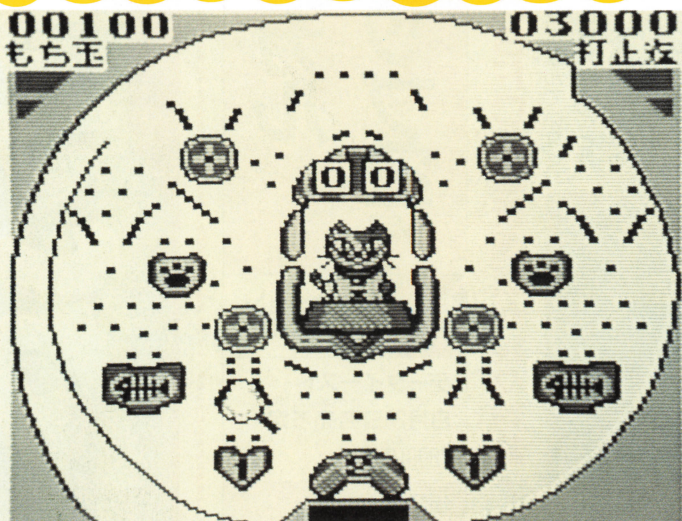
④左右に攻撃できる。敵の攻撃はジャンプでかわすことが可能だ

「レース」や「ランブル」での攻撃は、相手をコースからはじき飛ばすときに使用。「サッカー」では、ボールを持つ相手に攻撃して、ボールを奪っていくのだ。また、攻撃は自分の左右にのみ有効だぞ。

他車に対して
攻撃が可能!!

収録の24機種でパチリまくり決定!!

○ハネモノや液體ドラムなど、台の種類も豊富。死ぬまでパチれる!!



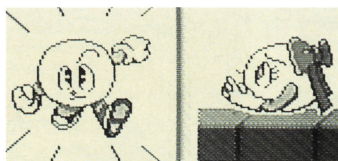
『パチ夫くん』シリーズ4作が1本に!

パチ夫くん ゲームギャラリー

GB バラエティ

ココナッツジャパン
エンターテインメント
発売日未定
価格未定

4M



いっぱい おしるのてらすで
ぎん子ひめは こころのなかで
こうねがうのでした。

○かわいいタイプのキャラが登場する「パチ夫くん」シリーズ。4本も楽しめるのはお徳

GBで発売された「パチ夫くん」シリーズ3作と「パチ夫くんキャラクター」の、計4作を1本に収めたソフトだ。このうち「パチ夫くん」シリーズでは、全24機種のオリジナル台でパチンコが楽しめるぞ。また、「キャラクター」は、プロックの絵柄を合わせて積んで消していく落ちものパズルで、通信ケーブルでの対戦が可能だ。

人気ソフトの
最新情報を
お追っかけ!

超新ホーミング

超空間ナイター プロ野球キング

N64

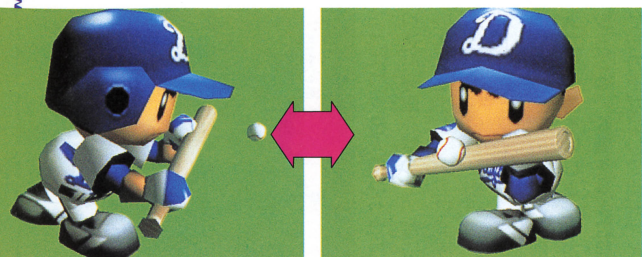
野球

イマジニア
発売日未定
価格未定

容量未定

表情豊かな選手のキャラバタリを入手!

実際の選手の特徴を再現した「デカ」キャラが走り回るこのゲーム。今回はさまざまなアクションをとっている選手たちのCGイラストを大量入手! これらのキャラがN64で動く様子を想像しながら、続報に期待してくれ。



○同じポーズのキャラを、視点を変えて見た図。実際のゲームでは、リプレイ機能により、通常のプレイとは異なった視点でゲームを見ることができる。

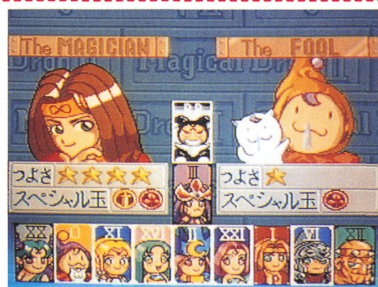
○もうこれでもか、というほどさまざまな動きが用意されている



○野球好きじゃなくても知ってるイチロー!



まだまだ
あるぞ!!



○キャラセレクト画面。もちろんボスも選べるぞ



○前作のボス、ワールドも使いやうのだ



○段位認定画面では、連鎖数なども表示される

各モードのSFC版最新画面が続々到着!

マジカル ドロップ2

SFC

アクション
パズル

データイースト
9月20日発売予定
7800円

16M

出展タイトル一覧

メーカー	機種	ジャンル	タイトル
イマジニア	N64	野球	超空間ナイター プロ野球キング
エニックス	N64	アドベンチャー	ワンダープロジェクトJ2
エニックス	SFC	ロールプレイング	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ...
エポック社	N64	アクション	ドラえもん(仮称)
カプコン	SFC	格闘アクション	ストリートファイターZERO2
カルチャーブレーン	SFC	アクション	忍たま乱太郎すべしやる
カルチャーブレーン	GB	バラエティ	スーパーチャイニーズランド1・2・3'
カルチャーブレーン	GB	格闘アクション	SD飛龍の拳 外伝II(仮称)
カルチャーブレーン	GB	アクションパズル	パズル忍たま乱太郎GB
ケムコ	N64	シューティング	ブレードアンドパレル (出展タイトル未定)
コナミ	N64	——	す〜ば〜なぞぶよ通
コンパイル	SFC	アクションパズル	〜ルルーの鉄腕繁盛記〜
セタ	N64	ゴルフ	セント・アンドリュース(仮称)
セタ	N64	レース	REV LIMIT(仮称)
セタ	N64	シューティング	WILD CHOPPERS(仮称)
タカラ	SFC	ボード	スーパー人生ゲーム3
T&Eソフト	N64	パズル	Cu-On-Pa
T&Eソフト	SFC	ゴルフ	ペブルビーチの波濤New 〜トーナメントエディション〜
データイースト	SFC	アクションパズル	マジカルドロップ2
バック・イン・ビデオ	SFC	シミュレーション	牧場物語
バック・イン・ビデオ	SFC	シミュレーション	モンスターニア
ハドソン	SFC	アクション	スーパーボンバーマン4
パンプレスト	SFC	アドベンチャー	同級生2
ヒューマン	N64	レース	ヒューマングランプリ In Formula1
ユービーアイソフト	GB	レース	ストリートレーサー

※上記のタイトルは、全出展ソフトから任天堂のハードで発売されるもののみ抜粋したものです。また、出展タイトルは変更される可能性があることを御了承ください。



TOKYO GAME SHOW '96 出展タイトル&メーカー最新速報

あと1カ月ほどと、開催時期の迫ってきたTOKYO GAME SHOW'96。ようやく出展タイトルや各メーカーブースの情報を入手できたので、さっそく情報を公開している。具体的な出展タイトルは左の表を見てもらえはわかるが、全体として言えるのはニンテンドウ64のタイトルが意外と多く出展されるということ。会場全体ではプレイステーションやセガサタンのタイトルが多くを占

めているが、ニンテンドウ64のタイトルは初お目見えのものが多くある。また、ニンテンドウ64に興味を持っている人にとっては、一度にいろいろなソフトを見ることのできるうれしい限り、といったところ。ほかには、動いている画面が初めて披露される「スーパーファミコン ドラゴンクエストIII」も当日かなりの注目を集めるものと思われる。

左で紹介しているメーカーのほか、周辺機器メーカーや、今キミが見ている「ファミマガ64」を作っている徳間書店インターメディアも会場にブースを構えている。ここではいくつかのブースの展示内容や、ブースで開催されるイベントについて紹介している。



■エニックス

ニンテンドウ64で、実際に「ワンダープロジェクトJ2」を体験プレイすることが出来る。

■エポック社

毎日先着順名に「ドラえもんグッズ」をプレゼント。

■カプコン

スーパーファミコンやセガサタンの使えるモデム「X-BAND」を体験できる。当日は、会場内での通信対戦も可能。

■カルチャーブレーン

「忍たま乱太郎すべしやる」に入っているサブゲーム大会を開催。

■ケムコ

ブースに来てくれた人に、たくさんプレゼントを用意。

■コナミ

ブース内に「テイクオフ・コナミ64」ゾーンを設け、ニンテンドウ64のソフトを一挙に展示する。

■コンパイル

会期中、連日「ぶよぶよ」大会を開催。また、「ぶよまん」やオリジナルグッズの販売も行う。

■タカラ

ゲームソフトを展示するコーナーのほか、ヘッドマウントディスプレイ・HMDダイノバイザーを体験できるコーナーもある。

■T&Eソフト

「Cu-On-Pa」の勝ち抜き大会や、雑誌社対抗「ペブルビーチの波濤New」大会を開催。

■データイースト

毎日3〜4回、豪華景品を用意した「マジカルドロップ2」ゲーム大会を開催される。

■徳間書店インターメディア

10月18日に創刊される「ファミマガWeeekly」の告知と、記念グッズをプレゼント。雑誌のパックナンバーも販売する。

TOKYO GAME SHOW '96 概要

日時：8月22日(木)〜8月24日(土) 9:30〜18:30(入場は17:00まで)
場所：東京ビッグサイト(東京国際展示場) 東展示棟 東1ホール、東2ホール
交通アクセス：東京臨海新交通臨海線「ゆりかもめ」で国際展示場正門前駅下車
入場券販売：前売券発売中。チケット販売店：チケットセン、チケットぴあ、ほか、ファミリマート(店頭) JCB(日本カード)の窓口、びゅうプラザにて販売
入場料：前売券：一般(中学生以上)800円、小学生400円、ポスターがついてくるポスターチケットは一般のみで1600円。当日券：一般(中学生以上)1000円、小学生600円。小学生未満は入場無料。
問い合わせ：TOKYO GAME SHOW イベント事務局
03-6246-0000

ぜん
全14タイトル

任天堂N64ソフト

年内発売スケジュール決定!

任天堂から今年中に発売されるN64ソフトのスケジュールが決定した。具体的な日程は決まっていないうが、年内に14タイトルを各9800円(税別)で発売する予定だ。また、今回新タイトルとして発表されたものから本あり、この中には『ヨッシーアイランド』や『エフゼロ』など、SFC版で人気を博したもののN64版が登場している。なお、今回紹介しているソフトのパンフレットを7月21日から任天堂エンターテインメントショップや玩具店で配布しているの、興味のある人は行ってみよう。

ウェーブレース64

9月が発はつばい



①水上でのスピード感あふれるレース

スピードボードやジェットスキーに乗って水上をレースする。波の高さに合わせ加速減速してコースを走っていくので見極めが重要になる。友達との対戦プレイも可能だ。



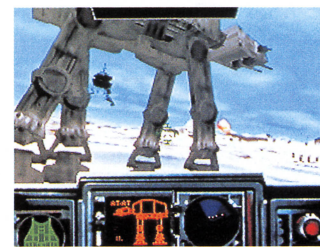
②開発状況は最終版段階に入っている



③もちろん対戦プレイをすることも可能

スターウォーズ

10月が発はつばい



①映画並の迫力ある戦闘が楽しめそう

ルカスカスアーツ開発のアクションゲーム。戦闘機に乗って、コックピットからの3Dシューティングや敵の兵士との白兵戦など白熱する戦闘シーンが盛り込まれている。

テトリスファイアー

(仮称)

初タイトルとなるパズルゲームだが詳細は不明。SFC版の『テトリス』は2D画面だったが、N64版では3次元で立体感のあるパズルゲームになるとのことだ。



②球のパズルゲームなのだ

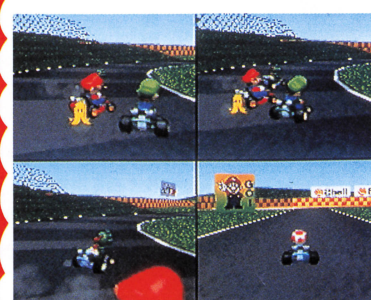
マリオカート64

11月が発はつばい



①新キャラはどんな走りを見せてくれるのか

画面を4分割にして、4人同時にプレイが可能なカートレース。ゲームの内容はSFC版とほぼ同じ、マリオやルイージなど8人のキャラでレースを



する。なお、新キャラとしてワリオが登場しているぞ。3Dスティックをどのように使ってレースをしていくのか、これからの発表が楽しみ。

②白熱する対戦プレイは楽しいよね

4人対戦のカートレース!



ゴールデンアイ007

同名映画のストーリーをモチーフにしたガンシューティング。プレイヤーは「ジェームズ・bond」となつてさまざまな任務を遂行していく。アクション要素もあるのだ。



③ 3Dで進むガンシューティングだ

ボディハーベスト

(仮称)

130種類のビークル(乗り物)を使い分けて巨大な昆虫型エイリアンと戦っていくアクションゲーム。プレイヤーはさまざまな時を超えて地球を守るために戦っていく。



① さまざまな乗り物で戦っていく

ブラストコープス

(仮称)

制御不能となつたミサイル運搬車が建物などにぶつかつて爆発しないように、プレイヤーはブルドーザやタンクカーで障害物を破壊していく。味変わったアクションゲーム。



④ 接触しないように破壊していく

ヨッシーアイランド64

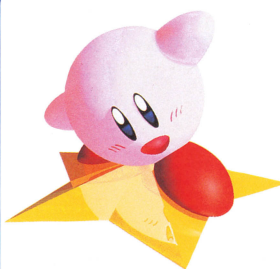
SFC版で活躍した「ヨッシー」がN64にも登場。今のところゲームの詳細は未定だが、3Dタイプではなく、2Dになるとのこと。



カービィのエアライド

(仮称)

ポリゴンで描かれたカービィがスノーボードのようなものに乗って山や谷を滑っていくアクションゲーム。



エフゼロ64

近未来を舞台にしたレースゲーム。基本的なシステムはSFC版と同じようだ。より描き込まれた未来世界でどんなレースをしていくのだろうか。

ゴルフ

(仮称)

プレイ中のコースの立体表現やカメラワークがウリのひとつとなるゴルフゲーム。スポーツゲームの操作方法はどうなるのか楽しみだ。

クライマー

(仮称)

ゲームの詳細は未定。『ボディハーベスト(仮称)』を開発している「DMAデザイン」が手掛けているアクションゲームとのことだ。

スターフォックス64

ポリゴンを駆使した3Dシューティング。N64版は空中戦だけでなく、陸上や海での戦闘も用意されている。



① 陸上や海など戦闘する舞台が多くなった。今度もステージの分岐が用意されているのだろうか



バギーブギー

(仮称)

戦っていく途中で、プレイヤーの乗るバギーが進化、変形するのが特徴的なアクションゲーム。バギーを武装させて相手と撃ち合いをする。



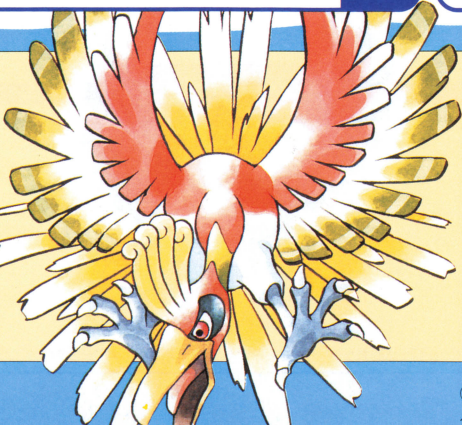
① バギーを武装させて相手と戦っていく。どれだけバギーが進化していくのか楽しみのひとつだ

とこそくほう
飛び込み速報!!

GB『ポケットモンスター2』
はつばいけつてい
発売決定!!

友達とモンスターを交換できるのが特徴だった「ポケットモンスター」。早くもシリーズ第2弾の発売が決定! 残念ながら詳細は未定だ。

② 2で登場する「ポケモン」のひとつ。前作の「赤」と「緑」のようにことなつたソフトがでるのかな



新作ゲームカレンダー

7月26日	(ST) SDガンダムジェネレーション グリプス戦記	バンダイ	3980円
8月2日	大貝獣物語Ⅱ	ハドソン	8200円
9日	忍たま乱太郎 すべしやる	カルチャーブレーン	8800円
	赤ずきんチャチャ	トミー	7800円
	牧場物語	バック・イン・ビデオ	7800円
	スーパーパワーリーグ4	ハドソン	7980円
23日	(ST) SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記	バンダイ	3980円
	(ST) SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記	バンダイ	3980円
	(ST) 激走戦隊カーレンジャー 全開!レーサー戦士	バンダイ	3980円
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	ヘクト	8000円
30日	ナンバースパラダイス	アクレイムジャパン	8800円
	大戦略エキスパートWWⅡ	アスキー	未定
31日	本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション3	BOSSコミュニケーションズ	7480円
未定	必殺パチンココレクション4	サンソフト	9980円
9月13日	実況パワープロレスリング'96	コナミ	7980円
中旬	ペブルビーチの波濤NEW	T&Eソフト	未定
	Parlor! Mini3	日本テレネット	4900円
20日	ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～	アスキー	9800円
	マジカルドロップ2	データイースト	7800円
27日	サラブレッドブリーダーⅢ	ヘクト	未定
下旬	ストリートファイターZERO2	カプコン	7800円
	(ST) SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記	バンダイ	3980円
	(ST) SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記	バンダイ	3980円
	(ST) クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン	バンダイ	3980円
	(ST) 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわバック2	バンダイ	3980円
未定	モンスターニア	バック・イン・ビデオ	7800円
10月4日	マーズ・スーパーヒーローズ ウォーオブザジェム	カプコン	7800円
	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	9800円
未定	忍たま乱太郎 スポーツ (仮称)	カルチャーブレーン	6980円
11月未定	スーパー人生ゲーム3	タカラ	7800円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
12月6日	ミニ四驱 シャイニングスコピオン レッツ&ゴー!	アスキー	9500円
12月20日	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	未定
発売日未定	タワードリーム	アスキー	未定
	義経伝説	アスキー	未定
	G・O・D	イマジニア	未定
	あかすの間	ヴィジット	未定
	クーリー スカンク	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	未定
	勾玉伝説	エニックス	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	未定
	ピノキオ	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ	ケイエスエス	未定
	ファイトングアイスホッケー	コナツジャパン	9980円
	MASK マスク	東宝	未定
	サウンドファンタジー	任天堂	未定

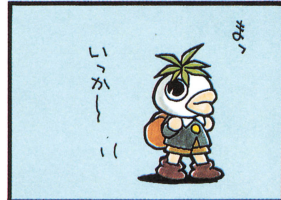
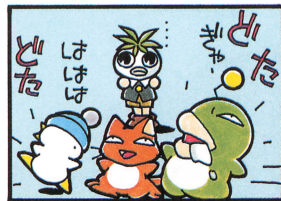
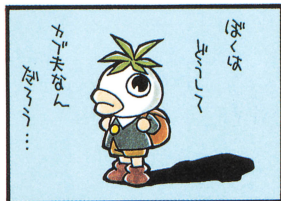
ニンテンドウ64

9月未定	ウェーブレース64	任天堂	9800円
10月未定	スターウォーズ〜シャドウズオブジェンパイア〜	任天堂	9800円
	テトリスフィアー (仮称)	任天堂	9800円
11月未定	ゴールデンアイ007	任天堂	9800円
	ブラストコープス (仮称)	任天堂	9800円
	ボディハーベスト (仮称)	任天堂	9800円
	マリオカート64	任天堂	9800円
12月未定	エフゼロ64	任天堂	9800円
	カービィのエアライド (仮称)	任天堂	9800円
	クライマー (仮称)	任天堂	9800円
	ゴルフ (仮称)	任天堂	9800円
	スターフォックス64	任天堂	9800円
	バギーブギー (仮称)	任天堂	9800円
	ヨッシーアイランド64	任天堂	9800円
発売日未定	ダイナマイトサッカー (仮称)	イマジニア	未定
	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	未定
	マルチレーシング (仮称)	イマジニア	未定
	ワンダープロジェクトJ2 コロロの森のジョゼット	エニックス	未定
	ドラえもん (仮称)	エポック社	未定
	ブレードアンドパレル	ケムコ	未定
	ゴエモン アドベンチャー (仮称)	コナミ	未定
	ゴルフ (仮称)	コナミ	未定
	サッカー (仮称)	コナミ	未定
	ベースボール (仮称)	コナミ	未定
	麻雀 (仮称)	コナミ	未定
	セント・アンドリュース (仮称)	セタ	未定
	REV LIMIT (仮称)	セタ	未定
	WILD CHOPPERS (仮称)	セタ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	未定
	クリエイター (仮称)	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64 (仮称)	任天堂	未定
	MOTHER3 (仮称)	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿 (仮称)	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグ64 (仮称)	ハドソン	未定
	ボンバーマン64 (仮称)	ハドソン	未定
	シューティング (仮称)	ビデオシステム	未定
	麻雀 (仮称)	ビデオシステム	未定
	ヒューマングランプリ In Formula1	ビデオシステム	未定

スーパーファミコン

7月26日	レナスⅡ	アスミック	9980円
	シムシティJr.	イマジニア	8200円
	エナジーブレイカー	タイトー	7980円
	スプリガン・パワード	ナグザット	9800円
	アースライト ルナ・ストライク	ハドソン	7980円
	テーブルゲーム大集合! 将棋・麻雀 ・花札・トウサイド	バリエ	6800円
	(ST) SDガンダムジェネレーション 一年戦争記	バンダイ	3980円

すごい
へべれけ



ファミマ64

次号予告

8月の東京ゲームショウを目前に、続々と発表されるサードパーティのN64ソフト群をかたっぱしから総力特集!! 別冊付録は、今年の前半に発売された任天堂ブランドソフトをまとめてズバツと攻略する永久保存版「NINTENDO攻略大全」でキマリ!!

1996 No.4・5合併号 8月23日・9月6日号

8月6日発売

カレンダー早耳情報

●任天堂や、サードパーティのメーカー各社からニンテンドウ64のタイトルが一挙に発表された。今後も続々と新タイトル情報が発表されると思われるので、期待して待っててくれ。

●タイトル充実のスーパーファミターボに、『SDガンダムジェネレーション』シリーズの新タイトルが2本加わった。詳しくはスーパーファミターボHEADLINEのコーナーで紹介しているぞ。

●最近、スーパーファミコンのソフトの価格が安くなっているのは皆さん御存知の通り。ところが何と、今度はスーパーファミコン本体の価格まで安くなってしまったのだ!! これは任天堂によるスーパーファミコン値引きクーポンの企画が7月31日で終了することに伴うもので、新価格は9800円(消費税別)、実施日は8月14日からとなる。

発売日未定	マーヴェラス (仮称)	任天堂	未定
	ボンバーマンビーダマン (仮称)	ハドソン	未定
	リングにかけろ	メサイヤ	未定

ゲームボーイ

8月9日	〔13色〕 桃太郎コレクション	ハドソン	3980円
23日	〔13色〕 熱闘サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	タカラ	4500円
9月未定	ストリートレーサー	UBIソフト	4980円
	〔13色〕 スーパーチャイニーズランド 1・2・3 ダッシュ	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕 SD飛龍の拳II (仮称)	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕 パズル 忍たま乱太郎 (仮称)	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕 バーチャル飛龍の拳GB (仮称)	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕 不思議のダンジョン 風来のシレンGB		
	一月影村の怪物-	チュンソフト	3900円
10月未定	パチ夫くんゲームギャラリー	コナツジャパン	未定

バーチャルボーイ

発売日未定	ドラえもん	エポック社	未定
	スターシード	コナツジャパン	5800円
	プロテウスゾーン	コナツジャパン	5800円
	アウト オブ ザ デスマウント (仮称)	J・ウィング	未定
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルダブル役満	バップ	未定
	ヴァーチャル・ガンマン	ビクターエンタテインメント	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	未定

再発売

<スーパーファミコン>

8月9日	スペースインベーダー〜ザ・オリジナルゲーム〜	タイトー	4980円
8月下旬	シムシティJr.	イメージニア	8200円

カレンダーの見方

6月28日	スーパーファミマ64DX	TIM	9800円
発売日	タイトル	メーカー	価格

●青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、(込)は税込みです。●タイトルの前に「13色」とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応、〔ST〕とあるのはスーパーファミターボ専用カートリッジです。

ファンタの応募シールで NINTENDO 64 が当たる!

Aコース	〔応募シール15枚〕 ゲーム機本体	(毎月抽選で全国 150名様)
Bコース	〔応募シール5枚〕 ゲームソフト	(毎月抽選で全国 1,500名様)

ゲームソフトについては右記のファンタTVゲームダイヤルで確認し、必ず希望ソフト名をご記入ください。

- 応募方法
ファンタ製品についている応募シールをご希望のコースの規定枚数分集め、市販のハガキに応募シールをしっかりと貼ってご応募ください。ご応募の場合は郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、性別、希望賞品(Bコースの場合は希望ソフト名)を裏面に必ず明記してください。お一人様何通でもご応募いただけますが、1通につき1口に限らせていただきます。
- 抽選/毎月月末を締切とし、翌月の月上旬に抽選を行います。
- 当選発表/賞品の発送をもって発表にかえてさせていただきます。
●応募先/〒149-31 東京中央郵便局
「ファンタ NINTENDO64プレゼント」係
●応募締切/1996年12月31日(火)(当日消印有効)
下記地域では、1996年8月31日(土)(当日消印有効)となります。
(東京、神奈川、千葉、埼玉、群馬、茨城、新潟、静岡、山梨)
●対象製品/応募シールのついている全ファンタ製品
(一部対象外の製品もあります)



ファンタTVゲームダイヤル

札幌	011-261-6464	大阪	06-373-6464
仙台	022-261-6464	広島	082-264-2264
東京	03-3922-0064	福岡	092-262-8864
名古屋	052-962-6475		

※電話番号をよくご確認ください。



KONAMI

K



最新情報は
コナミテレホンサービス

関東 東京 03 (3436) 2277 毎月第2・4月曜
関西 大阪 06 (455) 0477 内容一新!!

※ご好評いただいたコナミテレホンサービスは、4月1日より、
東京と大阪の2ヶ所になり、さらなる最新情報を提供いたします。

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン

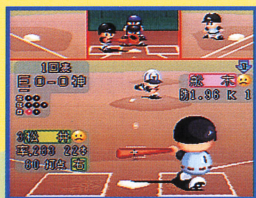
ハロー コナミ
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えないようにおかけください。



最新データ搭載で、
プロ野球'96年シーズンに対応。

実況パワフルプロ野球 '96開幕版™

実況担当 **ABC** スポーツアナ 安部憲幸



● 最新データを搭載。感動のドラマを作るのは、キミだ!



● 新人選手を育成するサクスエスモード。一軍に昇格させてアレンジチームで使おう!



● 6人まで参加できるリーグ戦モード。しかも、リーグ編成が自由になった!



● 14チームまで作れるアレンジチーム。キミだけのドリームチームを作ろう!

KONAMI OFFICIAL GUIDE・公式ガイドシリーズ

「実況パワフルプロ野球'96開幕版」

パワプロ勝利の方程式!!

超強力公式ガイド7月26日発売!!

定価: 1,000円

発行: コナミ株式会社 発売: NTT出版株式会社

東京ドーム公認/© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社) 日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用



RESPONSE SOUND SYSTEMとは

波形高率圧縮・高速転送によって、ゲーム中の実況中継を完全に実現させたコナミオリジナルサウンドシステムです。



スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。



'96コナミ
ときめきティーン
栗林 みえ

野球が熱い。 パワプロがだんぜん熱い!

**好評
発売中**
メーカー希望小売価格
7,500円
(税別)



コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-1-7

広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30

Nintendo®

GAME BOY® pocket

小さい・薄い・軽い
なのに、クッキリ見やすい。



こ～んな感じ
でも?
フィット



小さいけど
ステキ!

5つのカラー
で
新発売!!



軽いからジャンプ!



もう、離さないぞ。



たくさん持っても
ラクチンだ～い!

なんと・・・
ねだんも手軽に
になりました。

ゲームボーイ®ポケット

ポケットにスポンと入る手軽さで
7月21日(日)発売!!

メーカー希望
小売価格(税別) **6,800円**

©1996 Nintendo GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

任天堂テレホンサービス 東京 (03)3540-9999 大阪 (06)376-3355 京都 (075)525-3444 名古屋 (052)586-3000 岡山営業所 (086)255-2130 札幌営業所 (011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福福上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター TEL.(03)3254-1647 大阪支店 TEL.(06)376-5970 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-2038 札幌営業所 TEL.(011)612-6930

インターネットのホームページ 「http://www.nintendo.co.jp」

雑誌 27712-8/9 ©Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T1027712080594



1996
8月9日号 NO. 3

第3種郵便物認可
平成8年9月9日発行
発行人/山森 尚
編集人/山本直人

発行 徳間書店/インターメディア
発売 株式会社 徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/TEL(03)3573-8633
編集/TEL(03)3573-8601 広告/TEL(03)3573-8612 販売/TEL(03)3573-8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 TEL(03)3573-0111(代)

特別定価590円
(本体573円)